1997年8月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

AUGUST 1997 8
定価 510Yen

10社最新23モデル一挙に紹介
夏のホーム・パソコン徹底チェック

ソニー『VAIO』富士通『DESKPOWER』
NEC『CEREB』東芝『Vision Connect』ほか

別冊付録 自分でできる手作りパソコン
DOS/V製作

プログラム言語講座&投稿プログラム
C言語
Visual Basic
F-BASIC for Windows95
Klik&Play
Visual Studio97登場!

Windows
FM TOWNS
MSX
PC-8801mkII
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500

この夏挑戦!
ゲーム・クリエイター・スクール
体験入学情報

『グラディウス』が3Dシューティングに?
子育てクイズ・マイエンジェル2 徹底攻略

アーケード・ゲーム
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター
ヴァンパイア セイヴァー

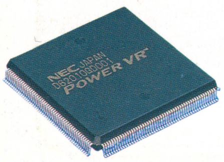
パソコン・ゲーム
ソーサリアンForever導入攻略編
この夏から増殖する恐怖の世界 BIO HAZARDの世界
ディアブロ世界への誘い
『対局囲碁ソフト』勝ち抜き戦
E3で出展されたセガの新作
かわいい女
ファンタズム2
ファーランドストーリー
四つの封印

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
7月発売の全325本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種、ゲーム機全機種、アーケード・ゲーム、ゲーム・ミュージック&ビデオ

No Z bufferその光と影のコントラストが3Dグラフィックの世界を美しく凌駕する。

POWER VR™

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。
3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。



●<高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能>隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。●<高性能2／ハードウェアによる影の自動生成>ハードウェアによる影の自動作成機能により、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。●<高性能3／3Dグラフィックをリアル表現>PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。
●アンチ・エイリアシング（物体の縁に生じるギザギザの線を滑らかにする）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング、フォン・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

●PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044（548）8862 受付時間 月〜金 9:30〜12:00 13:00〜17:00（祝日及び当社指定休日は除く）
ホームページアドレス http://www.ic.nec.co.jp/powervr ※「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

NEC

ますます楽しく高性能。Power VR™搭載モデル新登場。

NEW VALUESTAR バリュースター

マルチメディアを実感できる
先進機能を満載。
さらに、3Dゲームを快適に楽しめる
Power VR™を搭載。
買ったその日から
遊べるゲームソフトも2本付属した
新しいバリュースターです。

<VALUE STAR>PC-9821V16/S5V
model C2　標準価格：¥278,000（税別）
model D2　標準価格：¥283,000（税別）
■CPU：Pentium®プロセッサ166MHz
■メモリ：32MB
■CRT：15インチディスプレイ
●付属のソフトは「バイオハザード™」と「ULTIM@TE RACE™」です。

CEREB セレブ

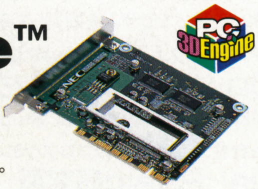
新しいデジタルライフを切り拓くメディアステーションCEREB。
インターネット、TV、CD、ビデオ、FAX、
電話まで一台で自在にコントロール。
さらに、3Dゲームを快適に楽しめるPower VR™を搭載。
多彩なメディアを思いのまま楽しめます。
（ゲームソフト2本付属）
<CEREB>
PC-9821C166/C model S1 標準価格：¥398,000（税別）
■CPU：MMX®テクノロジPentium®プロセッサ166MHz
■メモリ：32MB
■CRT：17インチディスプレイ
●付属のソフトは「バイオハザード™」と「ULTIM@TE RACE™」です。

●NECパソコン情報FAXサービス<最新情報を24時間いつでもFAXで入手できます>TEL:東京03（3769）9821　大阪06（304）9821（番号はよくお確かめのうえおかけください）
お手持ちのFAX（トーン信号のでる機種）からダイヤルし、アナウンスに従って番号を入力してください。
●インターネット:98Information（http://www.nec.co.jp/98/）パソコン通信:BIGLOBE　PC-VAN（J NECPC）
●NECパソコン関連商品に関するお問い合わせは、NECパソコンインフォメーションセンターへ<技術的なご質問に電話でお答えします>
受付時間／9:00～17:00　月曜日～金曜日（祝日は除く）東北022（387）6555　東京03（3452）8000　名古屋052（722）9800　大阪06（930）9821　九州092（262）9800

※PentiumおよびMMXは、Intel Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

Direct3D™・SGL対応*、選べる充実のPowerVR™搭載アクセラレータボード。

●NECホームエレクトロニクス
PC 3DEngine™



●付属するソフトで選べる3種類のラインアップ
「ULTIM@TE RACE™」
「バイオハザード™」
「バイオハザード™・リボルト™」の中から選べます。
※PC 3DEngine™の最新情報を提供中。
●FAXサービス　TEL東京03（3769）9821　大阪06（304）9821　BOX番号8100
●ホームページ　http://www.nehe.nec.co.jp/
●技術的なご質問はホームサーバ・インフォメーションセンターへ。TEL03（5232）6222受付時間　月～金（祝日及び当社指定休日は除く）9:00～12:00　13:00～17:00

●アイ・オー・データ機器
「GA-PVR3D4/PCI」
※製品紹介窓口　TEL 本社（金沢）0762（60）1024　東京03（5256）1024
大阪 06（368）1010　受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00（祝日は除く）
※http://www.iodata.co.jp/products/graphics/gapvr3d/gapvr3d.htm

●メルコ
「TGP-VR4」
※製品紹介窓口 メルコインフォメーションセンター
TEL 名古屋052（619）1827 受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00（祝日は除く）
※http://www.melcoinc.co.jp/product/multi/tgp-vr4.html

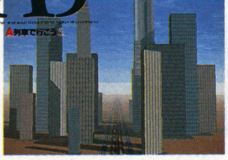
SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応　※Direct3Dは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。※「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。

楽しさ満載のPowerVR™対応ソフト続々登場。

BIO HAZARD™

「バイオハザード™」
カプコン
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
希望小売価格
9,800円（税別）
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

A5「A列車で行こう5」



アートディンク
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
希望小売価格
12,800円（税別）
Copyright©1996 by Artdink.

ReVolte™「リボルト™」

バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ！オリジナル3Dポリゴンシューティング
希望小売価格
7,800円（税別）
©VIRTUALITY 1996
©NEC Home Electronics,Ltd. 1996

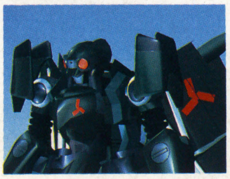
ULTIM@TE™「ULTIM@TE RACE™」

カリスト
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
希望小売価格
5,800円（税別）
©1996,1997 KALISTO entertainment
Trademark KALISTO and ULTIM@TE RACE
KALISTO is a registered trademark.
ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「ENIGMA」

光栄
シナリオに直木賞作家志茂田景樹氏を起用した3Dアクションアドベンチャー
近日発売予定 価格未定
©KOEI CO.,LTD.
※画面は開発中のものです。

「虚空漂流ニルゲンツ」



マイクロキャビン
PC-FXで好評を博した3DエアバトルRPGをパソコンに移植
近日発売予定 価格未定
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.
©NEC Home Electronics,Ltd.

POWER VR

※ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。※電話番号、FAXのかけまちがいが増えておりますので番号をよくお確かめの上おかけください。※記載された会社名及び商品名は各社の登録商標です。

31 10社最新23モデル一挙に紹介

特集 夏のホーム・パソコン徹底チェック

- ●ホーム・パソコン大紹介 32
- ●パソコンの機能が一目でわかる 紹介パソコン一覧スペック表 40
- ●この夏の新製品は新しい機能が満載! ホームパソコンはココをチェック! 42
- ●このショップに行けば最新パソコンが買える! 主要パソコン・ショップ全国一覧表 44
- ●家でオンライン・ショッピング ホームページでパソコンを買おう! 46
- ●全国パソコン・ショップがベーマガ読者だけに贈る お買い得セット商品 48

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

74 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます
BASIC PROGRAM GET & RUN

76 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載!
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
確率その② ～さいころとトランプを使ったパソコン・シミュレーション～

80 Easy & Hi-Quality Non-Programming
Klik&Playゲーム作成術
～ミサイルは芸術的に爆発だぁ～!

83 WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる!
F-BASIC for Windows95プログラム教習所
～RS-232Cを使ってモデムを制御してみよう!～

86 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする!
Windowsプログラミング完全マスター
～VB5.0&VC5.0付属のVisual Studio97登場!～

89 応用自由自在! Windowsプログラミング環境をモノにする!
Visual Basic研究所
～ついに卒業制作! インターネット対戦ゲーム後編～

94 学生&未来のプログラマー必見! 人気講座
ハロー!C言語ワールド
～ちょっとここらで復習を②「真と偽」と「関数」と～

特選投稿プログラム

97	Windows(VisualBasic4.0)	風船飛行	袖川正幸
99		3-Fighters Game	遠藤和弘
104	FM TOWNS	ぴっくポン	村田知史
107		ゼロスラッシュ	荻原修平
110	MSX	KABU	杉本康宏
112		ノラピッチピチラノハイチ	伊藤直輝
114	PC-8801mkIISR	urban development	鈴木朋裕
117	PC-9801	B-roll	熊谷崇一郎
120		レインボー シャワー	伊東哉和
123		竜騎兵団	NAO.Soft
127		ダンクキング 2	異母犯抄
131		実用 マウスカーソル簡易エディッタ	古和洋飛
133	X68000	Hurdle Racer	川瀬正敏
136	FX-890P	算数マスター	ABCP software
137	PC-E500	Skate Boy	ADM

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

139	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC88	BLAST DOZER	高津勝久
142	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55	RAYSTORM	粟田英樹

マイコンBASIC Magazine

8 AUG. 1997 CONTENTS

©マイコンBASICマガジン8月号

第16巻 第8号 1997年7月25日印刷
1997年8月1日発行
定価510円(本体486円)
電波新聞社 1997Printed in Japan
編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替 (東京)00150-3-51961
印刷:奥村印刷(株) 製本:(株)堅省堂

〈本誌掲載の記事, プログラムの無断使用を禁止します〉

別冊付録
DOS/V製作
ポイントをおさえて簡単DOS/V組み立てに挑戦

6　BM読者のホームページ・ギャラリー

9　この夏挑戦!
ゲーム・クリエイター・スクール体験入学情報

21　おもしろ最新グッズ大作戦
『プリ王』でプリクラ・シールをきわめろ!

22　ベーマガおあそびグッズ探偵局
こんな, キーボードやマウス 知ってますか?

54　キミのほしいパソコンがきっと見つかる!
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

60　Infomation Catch Up!
●MMX対応PentiumODPが登場
●アルプスの1,200dpiを誇る高画質プリンタ
●ソニーがデジカメ新機種を発表!
●24倍速CD-ROMで快適データ転送
●パソコンでアマチュア無線が楽しめるツールが発売

64　パーフェクト・ミディ・チャンネル
キミが生徒でサターンが先生!?運指から学べるおもしろソフト登場!
サターンミュージックスクール

66　マンガで学ぼう!パソコン・レクチャーX
絶対の危機!恐怖の電脳ウイルス(後編)

70　めざせ!ホームページ開設
教えてやまかん先生 講義その4 ページの特定部分にリンクを設定する

146　明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス

147～　COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3
東芝	表4
サンクレスト	後付301

メディア

帝人	前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー8
光栄	中付カラー148
T・G・L	中付カラー149,151
マイクロキャビン	中付カラー150
伊藤忠商事	中付カラー152～153
SPS	中付カラー154
セガ・エンタープライゼス	中付カラー162
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー237
ポニーキャニオン	記事中カラー242

学校関連

バンタン電脳情報学院	前付カラー11
ヒューマンクリエイティブスクール	前付カラー13
日本ゲームデザイナー学院	前付カラー15
代々木アニメーション学院	前付カラー17
東京工業専門学校	前付カラー19
東京ゲームデザイナー学院	前付20

パソコン・ショップ

北海道・東北

I・Oプラザ	記事中
ワンダーボックス	記事中

関東・甲信越

メディアバレー	前付24～25
ウェーブ・アイ	前付26～27
クレバリー	前付28～29
ビットマップ	前付30
ロケット	記事中
コムネット	記事中
サンマックス	記事中
遊基パソコン館	記事中
アイザワ時計店	記事中
コンピュータバンク	後付302～303
PCアウトレット	後付304
アトム	後付305
インパクト	後付306
ポイント	後付307
パシフィックネット	後付308
アクティブ	後付309
アイ・ツー東京1号店	後付310
情報ハウス	後付311
ソフトショップラム	後付312
OTTO	後付313
日本マイコン流通センター	後付314

関西

ワークスコーポレーション	記事中
ユニオンコンピューターネットワーク	後付312
イオシス	後付313

九州

ベスト電器	記事中

中古基板販売

トライ	記事中287
キョーワインターナショナル	記事中288

ベーシックマガジン

BM読者の ホームページ・ギャラリー

今回紹介している，プロバイダ“KidsNet Club”のホームページでは，ユーザーを子供に限定し，小さな子でも楽しめる内容が満載。インターネットで友達ができるかもしれませんよ。

その他にも，制作者の個性を前面に押しだしたホームページを大紹介！　取り上げているテーマもそれぞれちがうので，自分にあった話題を取り扱っているホームページで，情報交換を楽しみましょう。

●ベーマガ編集部のオススメ●

東京都品川区
株式会社OTTO KidsNet Club事務局

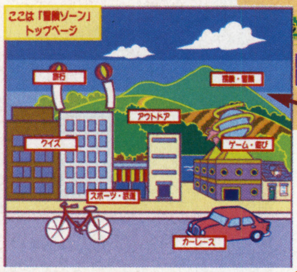
KidsNet Club（キッズネットクラブ）

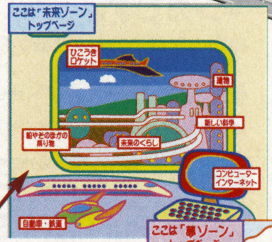
http://www.kidsnet.ne.jp/

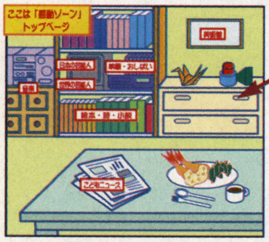
さまざまな情報にアクセスできるインターネット。そんな中で，ユーザーを子供に限定したプロバイダが登場しました。それがKidsNet Clubです。KidsNet Clubでは，子供にとって不適当なホームページにアクセスできないようなシステムを採用。ユーザーである子供が，誤った情報を受け取らないように配慮されています。

KidsNet Clubが開設しているホームページでは，創造力を広げるコーナーや，PTAコーナーなど，家族みんなで利用できるサービスが充実。

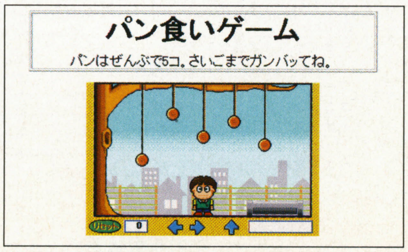
家族でインターネットを楽しむことを考えているなら，こうしたプロバイダを選ぶといいですね







▲ホームページでは，KidsNet Clubが厳選した子供向けホームページのリンク集がある，ジャンルを選んでジャンプしよう

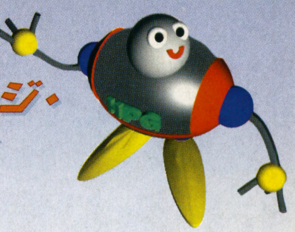


▲気軽に遊べるミニゲームも満載。単純だけど奥が深い！

▲“PTAの部屋”など，保護者同士で情報交換できるコーナーもある

from KidsNet Club

日本初，3～15歳の子どもを対象にした会員制インターネット・クラブです。フォーラムやチャットで意見交換をしたり，ギャラリーで絵を発表したり，ホームページで世界中に自己紹介したりと，地球規模で情報交流を楽しめます。国内外の良質なホームページを検索できるリンク集や，エデュテイメントに関するコンテンツも満載。プロバイダ・サービスと併せてご利用ください（アクセスポイント：東京／横浜／大阪）。



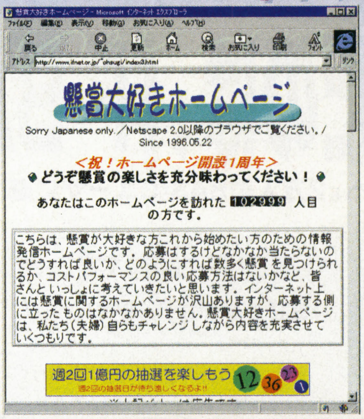
BM読者のホームページ・ギャラリー

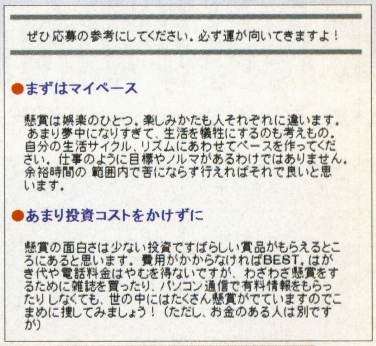
●わたしたちのホームページを見て！●

宮城県仙台市　大杉 信一さん&大杉 桂さん夫婦制作

懸賞大好きホームページ

http://www.ifnet.or.jp/~ohsugi/





各メーカーが行なっている懸賞の魅力は，少ない投資で素敵な賞品が手に入ることと，当たるか当たらないかというドキドキ感。この魅力にとりつかれて，懸賞フリークになっている人は意外と多いようです。もちろん大杉さんもそんな1人。ホームページでは，TV番組や食品メーカーの懸賞情報や，大杉さん自身がどんな懸賞に当たったかを日記風に紹介するなど，懸賞心（？）をくすぐるコーナーがたくさん用意されています。

from 大杉さん

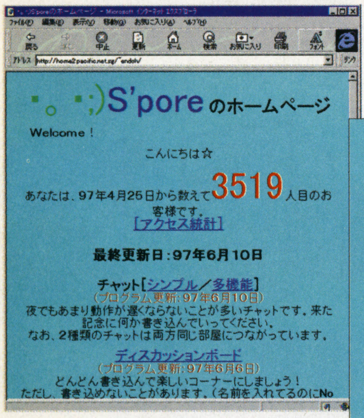
作者の「懸賞大好きな気持ち」が全開のホームページです。懸賞に関わるエピソードを記した「懸賞日記」をはじめ，楽しみかたや当たる秘訣など，懸賞の魅力が満載。頼りになる懸賞リンクや懸賞検索もあり，懸賞応募のスタート・ポイントとして最適です！興味のある人はぜひ一度のぞいてみてください。

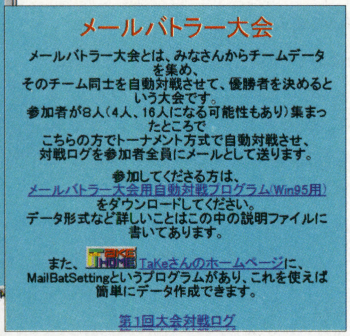
●僕のホームページを見て！●

シンガポール　遠藤 慶一さん（16歳）制作

•。•;) S'poreのホームページ

http://home.pacific.net.sg/~endoh/





なんと，HPGあてに海外からメールが届きました。メールを送ってくれた遠藤さんは，シンガポールに住む高校生。ベーマガを定期購読しており，ベーマガ・ホームページでもチャットによく参加しています。その遠藤さんも，この春にホームページを開設。訪問者数もすでに3,000カウントを超え，人気も上々のようです。伝言板，チャット，掲示板など，メッセージを残せるコーナーが多いので，アクセスしている他の人との交流が楽しめます。

from遠藤さん

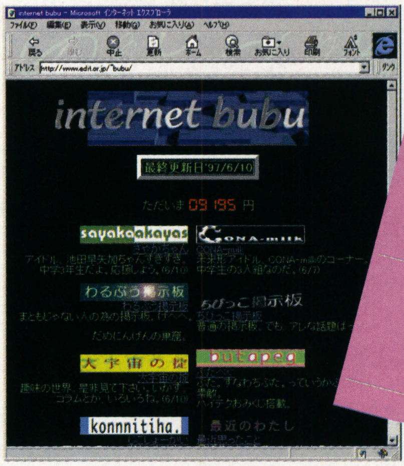
このホームページの特徴は，チャットが軽快に楽しめること，参加型コーナーが多いこと，そしてデザインが異常なまでにシンプルなことでしょう。いろいろなコーナーがありますので，それぞれ説明していきますね。と思ったら，スペースがなくなってしまいました。くわしくはまた来月…ではなく，僕のホームページで(^^)。

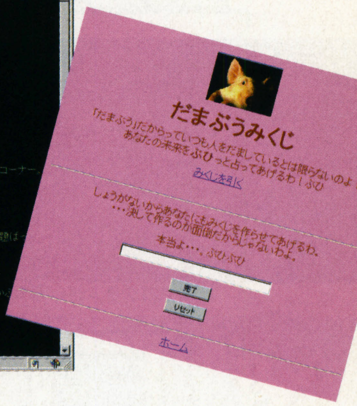
●わたしのホームページを見て！●

東京都江東区　ルカさん（23歳）制作

internet bubu

http://www.edit.or.jp/~bubu/





ルカさんのホームページでは，ミュージカルなどの舞台で活躍する，子役に関する情報をチェックすることができます。ここで，将来のスター候補生を探してみるのもおもしろいかもしれませんね。

ジャンル別にわかれた掲示板の他，なぜかブタをフィーチャーしたおみくじなど，ちょっと変わったコーナーも用意されています。興味のある人は，ぜひ一度のぞいてみてください。

fromルカさん

謎のアイドル情報や，あやしいコラムが読めます。謎の「全天候参加型・あなたもつくれるCGIおみくじ」は，引くだけじゃなくておみくじも作れます。運勢を好きなように決めちゃってください。ホームページもジャンジャンバリバリ更新してます。アイドルおたくなひとも，ゲーマーさんも，脳髄ところてんな人も来てね！

みんながつくった／よく見るホームページを大募集！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という情報でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〠141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

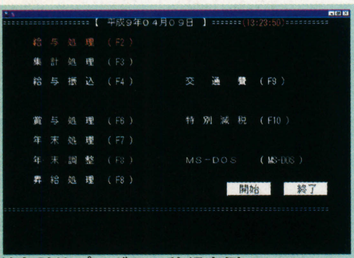
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://〜），探してほしいホームページ
⑥推薦文または PR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC95」。

いま、32bit、Windows95時代へ。2万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

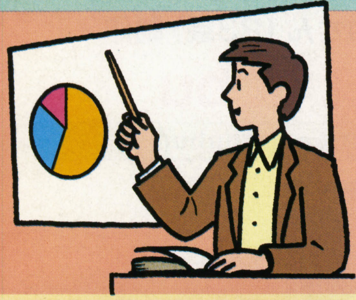


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

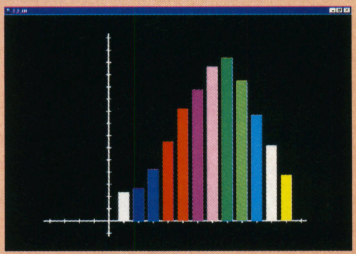
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC95が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。



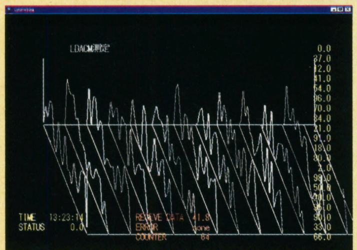
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC95は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。



教材ソフト移行事例

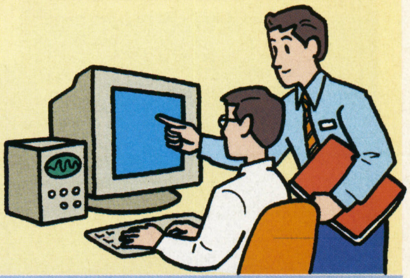


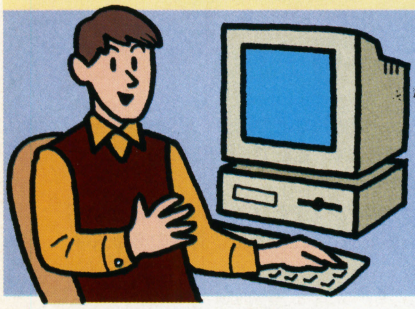
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC95を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。





「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC95は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。

ゲームプログラム移行事例

F-BASIC95 for Windows

移行実績No.1

32bit好評発売中

PC-98

DOS/V対応

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC95。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータ及びVisualBASIC ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows95 ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）

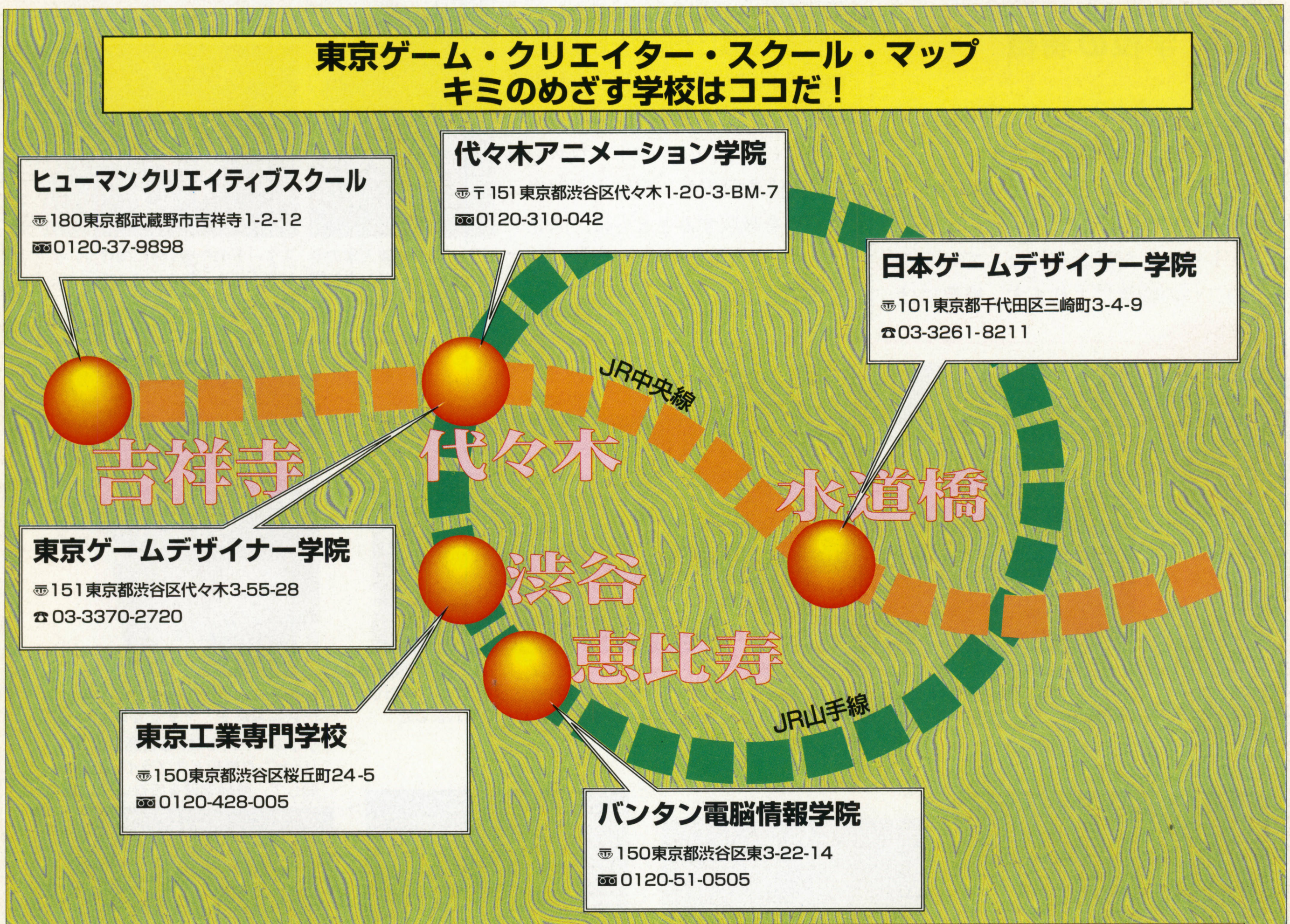
＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ http://www.infoweb.or.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！

この夏挑戦！

ゲーム・クリエイター・スクール 体験入学情報



「将来ゲーム業界に就職したい！」
こう考えているみなさんに，耳よりなお知らせです。この夏から秋にかけて，たくさんのゲーム・クリエイター・スクールが“体験入学”を開催。説明会や体験学習をとおして，学校を広くアピールします。

このページでは，そうしたゲーム・クリエイター・スクールの中から，有名校5校を選抜。6月に行なわれた体験入学のようすと，7月以降の体験入学のスケジュールを紹介します。各種情報を参考にして，この夏は体験入学にぜひ挑戦してください！

特報！

ゲーム業界を代表する企業6社が新たに資本参加

ゲーム・クリエイター・スクール“デジタルエンタテインメントアカデミー”は，新たに大手ゲーム企業6社から出資を受けることになりました。これにより同校に資本参加している企業の総数は17社に。ゲーム・クリエイター育成の教育基盤を，より強固なものにしています。

●資本参加企業一覧

アスキー（新），アトラス，エニックス，カプコン，光栄，コナミ，コンパイル，スクウェア，セガ・エンタープライゼス（新），ソニー・コンピュータエンタテインメント（新），タイトー，ナムコ（新），任天堂（新），ハドソン，バンプレスト，マイクロキャビン，メディアワークス（新）

※（新）は新しい出資会社

デジタルエンタテインメントアカデミー
〒169東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル4F
☎03-5330-2870

バンタン電脳情報学院

所在地 ●〒150東京都渋谷区東3-22-14　☎0120-51-0505　資料請求先 ●左に同じ　ホームページ ●http://www.lab.vantan.co.jp
交通 ●JR山手線・埼京線，地下鉄日比谷線恵比寿駅から徒歩約5分

学校の特徴

バンタン電脳情報学院は，“限りなくプロの世界に近い学習環境”です。

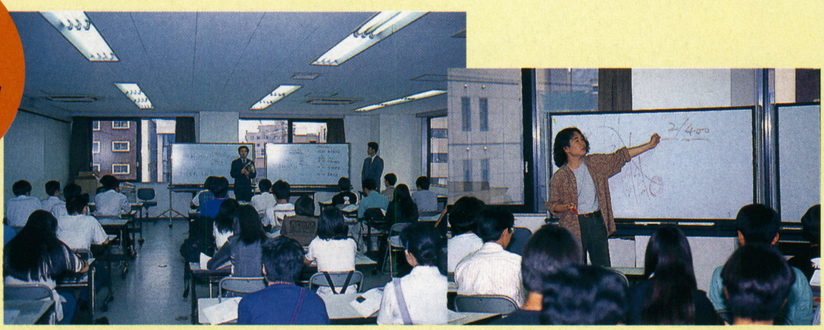
これを実現しているのは，「講師がすべて現役のプロであること」「実際の業界をシミュレートした講義を行なっていること」の二つの特徴によります。授業には業界の動向がすばやく反映され，すぐにでも現場に参加できる技術と基礎能力の両方をあわせ持つ人材の育成を行なっています。

さらに，学内にソフトハウス“電脳工場”を設置し，現場での制作ノウハウを吸収するとともに，開発スタッフとしての学生の参加を可能にしています。

6月15日の体験入学の会場となった，バンタン電脳情報学院の校舎

スタートの午後1時に向けて，参加者がぞくぞくと集まってくる。キミも遅れるな！

体験入学にチャレンジ！



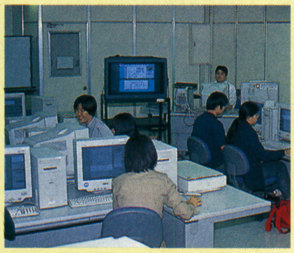
総合説明会の教室には，学校側の予想を越えるほどたくさんの人が集まりました。ここで約2時間をかけて，学校の説明を受けます。そのあと，特別ゲストとしてOBであり現在株式会社シエスタの代表取締役，さらに学院の講師でもある秋山 豊さんが登場。在学中の体験談を披露してくれました

ゲームプログラムコース

休憩をはさんで，希望するコースにわかれます。こちらゲームプログラムコースでは，C言語によるクリッピング処理とスプライト処理に関して，体験学習を行ないました

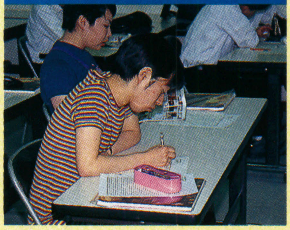
ゲームグラフィックコース

『フォトショップ』を使って，あたえられた素材に彩色。完成した作品は，プリント・アウトして持ち帰ることができます

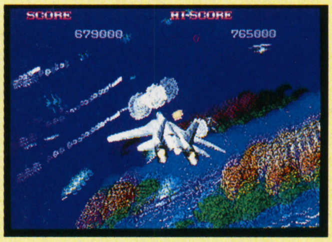


大型ディスプレイに，先生の操作が映しだされます。見ながら作業できるため，はじめてでもラクラク

企画・シナリオコース



企画書のあるべき姿について講義を受け，そのあと「ゲームの内容をどう伝えるか？」をテーマに実際に企画書を作ってみました



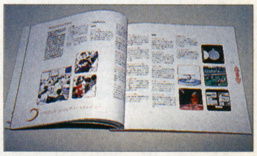
こちらは在校生 伊藤一平君の作品。作品のレベルは驚くほど高い！

体験入学情報

7月から8月にかけて，つぎのイベントが開催されます。参加を希望する人は，事前に電話で申し込みをしてください。

●7月
20日…体験入学
21日…入学模擬試験
26日…大阪・広島地区説明会
27日…名古屋・福岡・札幌地区説明会
●8月
2〜3日…サマーセミナー（体験入学）
24日…入学模擬試験
●7月18日〜8月31日…入学説明会（日，祝日をのぞく）

月1回行なわれる入学模擬試験では，入試の出題傾向や自分の実力を知ることができます。さらに，成績が合格レベルに達していれば，本番の入学試験の一部が免除されるという特典があります（しかも無料！）。入学を考えている人は，ぜひ挑戦してください。



参加者全員に配られた学校案内書。希望者には無料で送ってくれるから，ハガキか電話で申し込もう

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

018

（受取人）
渋谷区東3・22・14・7MB

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（ ） 都・道・府・県 TEL（ ） ー	
フリガナ 氏 名	年令 才 男・女	
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年 年 在学中・中退・卒業	

'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学説明会 コースカリキュラムや、授業／校舎見学、就職／内定企業、入学試験の内容・倍率などコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、気軽に参加してみてはいかがでしょう。 ご希望の方は右欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
一日体験入学 ゲームコースは、1.ゲーム企画、2.ゲームシナリオ、3.ゲームCG、4.ゲームプログラム、5.ゲームサウンド。	コース
デジタルコースは、6.CGデザイン、7.3DCG、8.映像、9.DTM、10.DJ、11.デジタル放送。以上の11コースです。	コース
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。結果は5段階評価（A～E）され、A、Bランクの方は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行ないます。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。	地区

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ＆ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

キ リ ト リ 線

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

4886

差出有効期間
平成11年6月
30日まで

●切手不要

1 5 0-0 0

088

渋谷郵便局
私書箱302号

東京工業専門学校
入学事務局
行

マイコンBASICマガジン

フリガナ		
氏 名	〔 歳〕男・女	
住 所	〒 ☎( ) − FAX ( ) −	
	都道府県	
学校名	都道府県 立 学校	

資料請求ハガキ

下記のアンケートにお答えください。(該当する番号に○印をおつけください)

1 本校のどの学科・コースに興味がありますか。

●マルチメディア系

①マルチメディア学科
②情報処理SE科
③インターネット情報科
◆ゲームクリエイター科
④ゲームクリエイターコース
⑤ゲームプロデューサーコース
⑥コンピュータグラフィックス科
⑦デジタル映像学科
⑧サウンドクリエイト科
⑨音響映像学科

---

2 体験入学の参加希望日に○をつけてください。

体験入学会日程(両校共通日程)

体験入学会(13:00〜16:30)

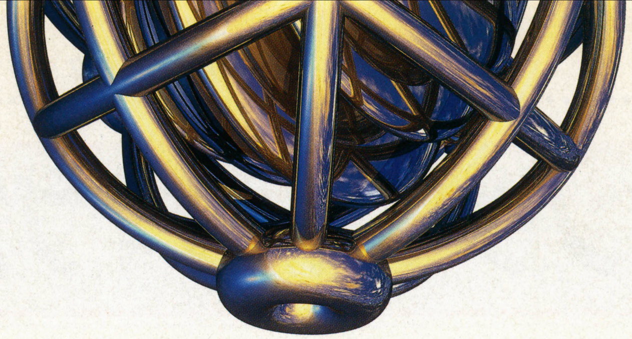
7月13(日)、23(水)、24(木)、28(月)、29(火)
8月1(金)、2(土)、6(水)、7(木)、9(土)、10(日)、21(木)、22(金)、29(金)、30(土)、31(日)
9月7(日)、14(日)、15(月)、21(日)、23(火)、28(日)
10月5(日)、10(金)、19(日)、26(日)
11月2(日)、9(日)、16(日)、23(日)
12月14(日)、21(日)　'98　1月11(日)、18(日)
2月8(日)、15(日)、22(日)　3月1(日)、8(日)、15(日)

学校見学会(10:00〜11:30)

7月13(日)、23(水)、24(木)、28(月)、29(火)
8月1(金)、2(土)、6(水)、7(木)、9(土)、10(日)、21(木)、22(金)、29(金)、30(土)
9月7(日)、14(日)、15(月)、23(火)、28(日)

オープンキャンパス(10:00〜15:00)

8月24(日)、25(月)、26(火)、27(水)

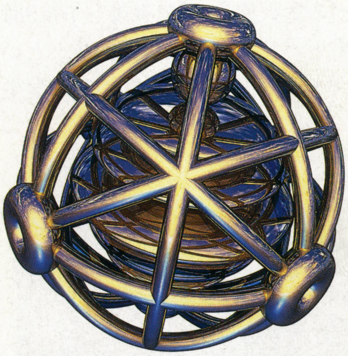


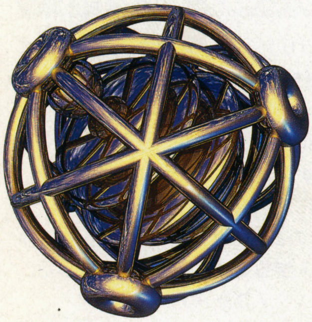
VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

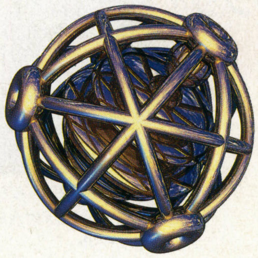
Game Studio

ゲーム業界就職予備校

バンタン電脳情報学院は、業界で活躍するプロが講師を務め、
企業のアドバイスを基にカリキュラムを構成している、本格的な「ゲーム業界就職予備校」です。





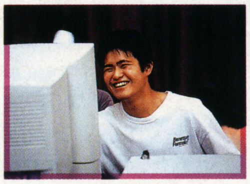
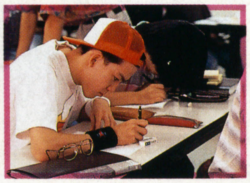


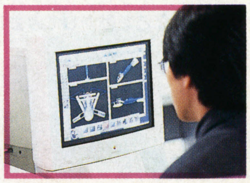
業界人が語る「業界予備校」の話

秋山　豊氏

バンタン電脳情報学院を卒業し、某大手ゲームメーカーで企画を担当。
97年に独立し、現在、ソフトハウス「株式会社シエスタ」にて代表取締役兼ゲームデザイナーを務める。

僕はバンタンを卒業してゲーム業界に入ったわけですが、実際に仕事を始めてみると、「プロの方から教わる」ということがいかに重要なことであるか分かります。仕事をするためには実力を持っていなければならないのは当たり前ですが、その力を身に付けるためには、業界で実際に仕事をしている人から教わらなければ難しいんです。ゲームを作ったことがない人にゲームの作り方を教わったところで、それが業界で通用する力になるとは考え難いんですよ。例えて言えば、フライトシミュレーションゲームでしか飛行機を飛ばしたことがない人に、本当の飛行機の飛ばし方を教わるようなものですからね。それに、業界のプロが身近にいるということは、宝の山が溢れているとも考えられるんです。先生が話す何気ないことでも、業界で仕事をしようと考えている者にはとてつもない参考になったりしますし、先生のコネクションを通して仕事を見つけることだって可能なわけです。そう考えてみると、バンタンは非常に理想的な学校だと思います。
実際、僕もバンタンに通うことで、この、1つの業界に入れたわけですからね。



['98募集コース]
ゲームスタジオ [昼間部2年制]・ゲームデザインコース・シナリオ&ライターコース・ゲームグラフィックコース・ゲームサウンドコース・ゲームプログラムコース
[昼間部4年制]・ゲーム開発研究コース
デジタルプロダクトスタジオ [昼間部2年制]・デジタルグラフィックコース・コンピュータアニメーションコース・映像コース・デジタルサウンドコース
[昼間部3年制]・デジタルブロードキャスティングコース

[イベントスケジュール]
'98入学説明会　7月18日(金)〜7月31日(木) ／ 一日体験入学　7月13日(日) *デジタルプロダクトスタジオ対応 ／ 一日体験入学　7月20日(日) *ゲームスタジオ対応
模擬試験　7月21日(月) ／ '98地区説明会　大阪・広島　7月26日(土) ／ '98地区説明会　札幌・名古屋・博多　7月27日(日)　(以上すべてのイベントは無料です)

['98年度入学願書受付開始8月20日より]

['98年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

[フリーダイヤル] 0120-51-0505 〒150渋谷区東3-22-14-7MB

ヒューマンクリエイティブスクール

所在地 ●〒180東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0120-37-9898 資料請求先 ●左に同じ ホームページ ●http://www.human.co.jp
E-Mailアドレス ●guide@human.co.jp 交通 ●JR中央線吉祥寺駅中央口から徒歩約10分※西武バス④⑤のりば“女子大入口”下車徒歩0分

学校の特徴

世界初のゲームクリエイタースクールとして開校し，「ゲームクリエイター養成歴NO.1」を誇ります。

多くの実績，そして母体がソフトハウスであることから，業界の実体にそくした教育ノウハウを持ち，あくまでも即戦力を視点においた人材育成を行なっています。

カリキュラムでは，同校の教育理念“自学・自育・自創”にもとづき，学生の自主性を重視。「必要なことを効率よく学べる選択授業」「放課後も午後9時まで教室とパソコンを学生に開放」といったシステムにより，やる気のある学生はグングン力を伸ばすことができます。

放課後も，午後9時まで教室を開放。たくさんの学生が自分のスケジュールにそって，ゲーム制作を行なっています

体験入学にチャレンジ！

JR吉祥寺駅中央口からショッピング街を抜けると，そこがヒューマンクリエイティブスクール

午前10:30にはじまった体験入学は，「学校説明→昼食→体験学習→質疑応答」と進行。昼食時には，学校からお弁当が配られました（太っ腹！）。また昼食時には，卒業生の作ったゲームをプレイする機会も。教室はあっというまにゲーム・センターに！

午後からは，希望のコースにわかれて体験学習を行ないました。写真は，当日の教材として提供されたシューティング・ゲーム『ばばげ〜』。プログラムを入力して，背景・キャラクター・敵などを動かしてみました

3Dグラフィックス体験の教室では，ヒューマンが独自に開発した3Dオーサリング・ツール『デジタルロケ』を体験。オリジナルのグラフィックス作成に挑戦しました

先輩からのアドバイス

ヒューマンクリエイティブスクール1年生の長田 努君に，体験入学の思い出を語ってもらいました。

──体験入学は何月に受けましたか？

昨年の7月です。

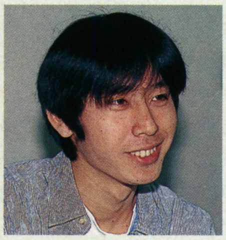
──ほかの人にくらべて早かったのでは？

はい。でもそのおかげで，余裕をもってほかの学校の体験入学も受けることができました。

──ヒューマンに入学を決めた理由は？

自主性を重視したカリキュラムです。機材は自由に使えますし，先生も積極的にゲーム制作をサポートしてくれます。

──読者のみなさんへアドバイスをお願いします。



ベーマガ愛読者でもある長田君（ありがとう！）。現在プロをめざして猛勉強中だ

学校はたくさんありますが，自分の目的にピッタリの学校はそれほど多くないと思います。入学を考えている人は，とにかく早く意思を確立して，積極的に体験入学を受けることをオススメします。

体験入学情報

つぎのスケジュールで，体験入学と地区説明会が行なわれます。

●体験入学

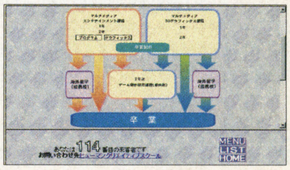
7月27日(日)，8月24日(日)，9月28日(日)

※AM10:30スタート，予約不要，お弁当付き

●地区説明会

8月1日…静岡（サンパレスホテル）
8月2日…名古屋（名古屋サミットホテル）
8月3日…大阪（ホテル新大阪）
8月5日…長野（長野第一ホテル）
8月6日…新潟（ホテルサンルート新潟）
8月7日…仙台（ホテルニュー東北）
9月13日…福岡（チサンホテル博多）
9月14日…広島（マルコーイン・広島）
※PM1時スタート，予約不要

とくに，7月27日の体験入学ではスペシャル・イベント“開発者の語るこわ〜い噺（はなし）”も同時に開催。人気ソフト『ファイヤープロレスリング』シリーズの生みの親，増田先生が司会として登場し，ゲーム開発にまつわる裏話を語ってくれます。お見逃しなく！

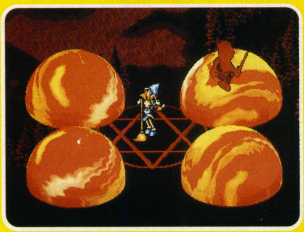


ホームページでは，体験入学のスケジュールのほか，カリキュラムなどもくわしく説明されています

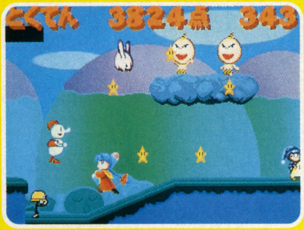
ゲームクリエイター養成歴No.1

HUMAN CREATIVE SCHOOL

●96年度 卒業制作作品（学生作品）●



WITCH QUEST
クォータービューのアクションRPG。



ピクセル ドロップ
絵が描けるコミカルアクションゲーム。

●96年度 卒業制作作品（学生作品）●

G.BALLERS
3Dポリゴンアクションゲーム。

WIZARD LEVEL 7
3Dポリゴンシューティングゲーム。

この人は、まだ知らないらしい！

・・・まずは学校を
選ぶことですな。

ちわーす
ゲームクリエイターに
なりたいんスけど。

ゲーム業界の人

ユメみる君

ゲーム業界は、何も知らずに入れるほどアマくはないぞ。
本校は、あのヒューマンが支援している"世界初"の
ゲームクリエイター養成校。カリキュラムは
実践的だし学生作品のレベルが高いことでも評判だぞ。
即戦力を身につけてゲームのプロをめざそう！

資料請求（無料）・お問い合わせ 専用フリーダイヤル

0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL **http://www.human.co.jp**

学校見学 随時受付中

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程 2年制
ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他 ●募集定員 200名

マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制
3D実習Ⅰ&Ⅱ アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他 ●募集定員 50名

学校説明会＆体験入学

7/27(日) **8/24(日)**

地方説明会（H9年）

静岡地区 8/1(金) 大阪地区 8/3(日) 新潟地区 8/6(水)
名古屋地区 8/2(土) 長野地区 8/5(火) 仙台地区 8/7(木)

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL.0422-23-1111

日本ゲームデザイナー学院

所在地 ●〒101東京都千代田区三崎町3-4-9　☎03-3261-8211　資料請求先 ●左に同じ　交通 ●JR総武線水道橋駅西口から徒歩約1分

学校の特徴

東京アニメーター学院の姉妹校として開校した新しい学校です。

新入生を対象にした4学科（プランニング，グラフィック，キャラクター，プログラム）を設置し，ていねいな個人指導を行なっています。同時に，業界の制作形態をシミュレートした“ゲームのグループ制作”も実施。選択講座も多数あり，希望する職種に合わせた科目を，効率よく学習することができます。

また，前記4学科の卒業生を対象にした“ゲーム開発研究科”も設置されています。ここではさらに実習を進めることで，応用力を高めることができます。

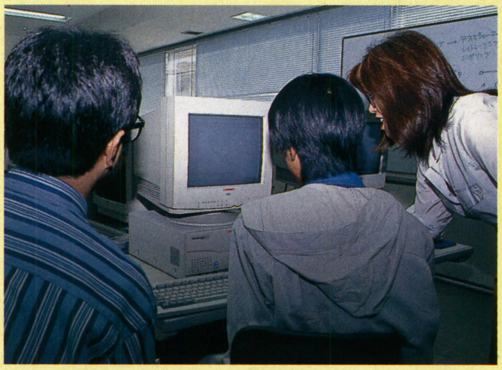
体験入学は，姉妹校である東京アニメーター学院で合同で行なわれた

日本ゲームデザイナー学院の教室。ゲートウェイをはじめとする高速マシンがズラリ！

体験入学にチャレンジ！

6月14日（土）に行なわれた体験入学には，たくさんの希望者が集まりました。最初に「学校の概要，授業内容，就職状況」などが説明され，さらに在校生による体験談を聞くことができます。参加したみなさんは，興味津々で耳をかたむけていました

つぎに，希望する学科ごとにわかれて，よりくわしい説明を受けます。説明の中では，在校生の作ったゲームをプレイする機会も。レベルの高さを実感！



最後に実際に授業を受けてみます。課題は3D CGソフト『サイクロンソリッド』を使って，コーヒー・カップを作ること。使いかたは，先生がていねいに指導してくれます

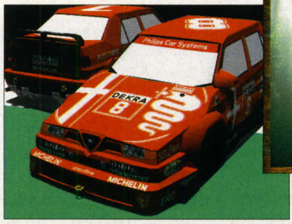
体験入学情報

7月以降の体験入学のスケジュールは，つぎのとおりです。

7月…7月12日（土），7月26日（土）
8月…8月9日（土），8月23日（土）
9月…9月13日（土）
10月…10月11日（土）
11月…11月8日（土）

参加を希望する人は，住所，氏名（フリガナ），年齢（学年），電話番号，希望学科を記入して，ハガキで申し込んでください。

また学校見学と入学相談は，随時受け付けをしています。見学を希望する人は，日時（土・日・祝祭日をのぞく）を電話で予約してください。



こちらは在校生のCG作品。努力すれば，こんな作品を描けるようになるかも。その可能性は大だ！

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

平成10年度生
7月1日より
願書受付開始

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

行動開始。

近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

●入学案内書無料進呈!
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS/Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。

代々木アニメーション学院

所在地 ●〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7　☎0120-310-042　資料請求先 ●左に同じ　ホームページ ●http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mailアドレス ●yag_info@po.infosphere.or.jp　交通 ●JR山手線代々木駅から徒歩約2分

学校の特徴

今年3月卒業生の業界への就職・デビュー率が，98.74%！という実績校です。

ゲームやCGをはじめ，アニメ，コミック，声優，SFX，音楽などさまざまな分野の21学科を設置。衛星放送授業や最新機器を使って，それぞれの業界の人材育成に取り組んでいます。

また生徒が安心して勉強に励めるように，福利施設も充実しています。希望者全員が年間42万円という格安で入居できる“専用寮”を完備（就職決定者は，卒業後も2年間専用寮に在学中と同費用で居住可能）。年中無休・24時間態勢で健康医療の無料相談が受けられる“YAGホーム・ドクター24制度”など，授業外での生徒へのサポートも万全です。

6月8日に体験入学が行なわれた代々木アニメーション学院の教務館。JR代々木駅から徒歩約2分と，交通の便は最高！

駅からの道には案内の人が。「東京ははじめて」という人も安心だ

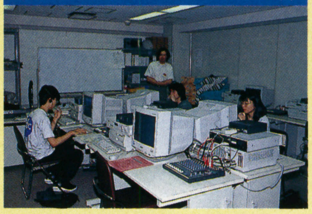
体験入学にチャレンジ！

体験入学は，午後1時にスタート。まずは，全体会で学校の概要説明を受けます。「特待生に年間12万円の学習援助金を支給」「特待生の中から優秀者を特別育英生とし，年間36万円の奨学金を支給」など，充実したサポート態勢に注目が集まりました

ゲーム・デザイナー科

全体会のあとは，希望の学科にわかれて実習を開始。先生からあたえられる課題に取り組みます。ゲーム・デザイナー科の課題は「ゲームに登場するモンスターの作成」。いろいろな設定値を操作して，オリジナル・キャラクターを作ってみました

ゲームサウンド・ディレクター科



「自分の声でドラム・サウンドを作成する」が課題。Macintoshを使って録音→演奏→波形操作を繰り返し，本物のサウンドに近づけていきます

マルチメディア・クリエイター科

こちらでは，話題のホームページ作成に挑戦。デジカメで撮影した顔写真データを使って，自己紹介のホームページを作ってみました

CGアニメ・ゲーム科

当日，一番人気を集めたのがCGアニメ・ゲーム科。『フォトショップ』でオリジナル・テクスチャを作成し，あたえられた素材を加工。さらにそれをカメラワークで動かします

ゲームキャラ・ムービングデザイナー科

日本に数台しかない“光学式モーション・キャプチャ・システム”を装備するこちらの教室では，そのデータ作成のようすを実演！　人間の動きをコンピュータがそのままビジュアル化するようすに，驚きの声があがりました

体験入学情報

9月までの体験入学のスケジュールは，つぎのとおりです（ほかの地方校は広告を参照してください）。

東京校…8月1日（金），8月17日（日），9月7日（日）

大阪校・名古屋校…7月13日（日），8月2日（土），8月24日（日），9月14日（日）

また，学校見学も随時行なっています。希望する人は，事前に電話で予約をしてください。

ホームページには，体験入学のくわしい情報のほか，在校生の声や作品も収録。アクセスできる人はぜひ参照を

アート系コンピュータ適性診断『キャリスマップ』

代々木アニメーション学院では，アート系専門のコンピュータ適性診断システム『キャリスマップ』を実施中。回答ハガキを送れば，結果をわかりやすい“クリエーター・アーティスト適性診断”として無料で届けてくれます。

診断を希望する人はハガキに「キャリスマップ」と書き，さらに氏名（フリガナ），郵便番号，住所，電話番号，年齢，学年・職業を記入して，下記の住所まで送ってください。

〒151東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7
YAG代々木アニメーション学院「マップ」係

自由な創造の学校だから公認資格がすんなり取れる

平成10年度 良くて、安くて、力いっぱいのアート教育

学生募集中

98.35%
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

98.35%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格を自然に取れるカリキュラム!

ハイテクマシンがずらり手ぐすね!

専用寮格安居住!

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時(TELにて予約を)

特待生12万円・
特育生36万円支給!

24時間、無料で医療健康相談!

代々木アニメーション学院提供・協力
TVアニメ『スレイヤーズTRY』
©神坂一・あらいずみるい/
角川書店/テレビ東京・SOFTX

大阪校にアニメ&ゲームの学科増設!(平成10年4月)

●アニメ制作科(2年)●BGデザイナー(背景美術)科(2年)●ゲーム・デザイナー科(2年)

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
7/6(日)	7/6(日)	7/27(日)	7/13(日)	7/21(振)	7/20(祝)	7/21(振)	7/20(祝)	7/27(日)	8/2(土)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/ 3(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	8/ 2(土)	8/ 3(日)	12/23(祝)	7/21(振)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	7/20(祝)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	8/ 4(月)	8/ 1(金)	8/22(金)	8/17(日)	7/13(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

●コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-7
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお問い合わせ

フリーダイアル 0120-310-042(才能を世に)
FAX 0120-310-595(才能すごくいい)

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科(2年)■CGアニメ・ゲーム科(2年)■ゲーム・デザイナー科(2年)■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(2年)■ゲームサウンド・ディレクター科(1年)■マルチメディア・クリエーター科(1年)■デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科(2年)■アニメ制作科(2年)■BGデザイナー(背景美術)科(2年)■アニメAVオペレーター科(2年)■声優タレント科(1年)■SFX特撮科(2年)■マンガ・コミックプロ養成科(1年)■エンターテインメント・ノベルズ科(2年)■ビジュアル・イラスト科(2年)■ミュージック・アーティスト科(2年)

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講

■ビデオ・ジャーナリスト科(修学2年)■ビデオ・ドキュメンタリー科(2年)■ビデオ・リポーター科(2年)■ビデオ・ミュージック科(2年)■ビデオ・アドベンチャー科(2年)

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
大阪(8月)、名古屋(9月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

東京工業専門学校

所在地 ●〒150東京都渋谷区桜丘町24-5　☎0120-428-005　資料請求先 ●左に同じ　ホームページ ●http://www.tokyo-kgo.ac.jp
交通 ●JR山手線渋谷駅から徒歩約2分

学校の特徴

全国に大学や専門学校を持つ“第一大学グループ”によってサポートされている専門学校です。

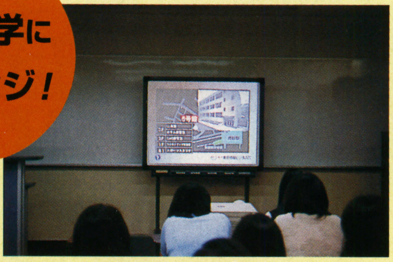
マルチメディア系として，ゲームクリエイター科，コンピュータグラフィックス科，インターネット情報科など8学科を設置。単なる技術の修得だけでなく，マルチメディアのタイトル企画からグラフィック，サウンド，シナリオ作成まで，幅広く学習することができます。

授業はマルチメディア検定やCG検定など，資格試験の日程を考えたカリキュラムを組んでいます。そのため就職を有利にする各種資格を，授業を受けるだけで無理なく取得できます。

体験入学の受け付けは，1号館のロビーで。事前に申し込みできなかった人でも，当日ここで受け付けをすればOK！

受け付けを終えた人は，3号館へ移動します。3号館までは，歩いて約1分。屋上のセスナが目印です

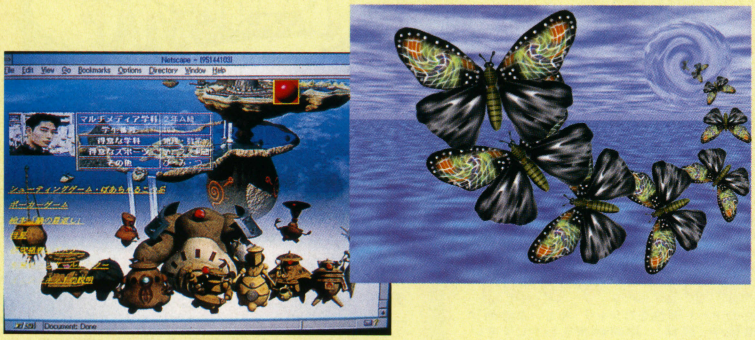
体験入学にチャレンジ！



体験入学は，午後1時にスタート。最初に参加者全員が集まって，スライドを使った学校の概要説明を受けます

続いて，校舎見学をしながら教室を移動。希望の学科にわかれて，実際にパソコンを操作してみます。こちらの教室では，表計算ソフト『エクセル』を体験してみました

こちらの教室ではグラフィックスやサウンド・データの加工を実習。先生がつきっきりで，ていねいに指導してくれます



在校生や卒業生の作品を鑑賞する時間もありました。ハイ・レベルな作品がつぎつぎに登場します

体験入学のしめくくりは，入学相談。参加者の質問や相談に，先生がマンツーマンで答えてくれました

体験入学情報

9月までの体験入学のスケジュールは，つぎのとおりです。

7月…13日（日），23日（水），24日（木），28日（月），29日（火）

8月…1日（金），2日（土），6日（水），7日（木），9日（土），10日（日），21日（木），22日（金），29日（金），30日（土），31日（日）

9月…7日（日），14日（日），15日（月），21日（日），23日（火），28日（日）

参加を希望する人は，ハガキまたは電話で申し込んでください。なお，当日直接会場でも受け付けをしてくれます。

また東京工業専門学校では，短時間で学校の概要を説明する“学校説明会”や，一日専門学校生になってキャンパスを体験する”オープンキャンパス”なども実施しています。こちらの日程は，電話で問い合わせてください。

学校説明会，オープンキャンパス，父母学校説明会の情報は，ホームページでもくわしく紹介されています

渋谷でテクノロジー
コンピュータの最前線はココにある。
渋谷で未来を設計しよう。
マルチメディア系
●情報処理SE科
●インターネット情報科
●ゲームクリエイター科
●コンピュータグラフィックス科
●デジタル映像学科
●サウンドクリエイト科
●音響映像学科
●マルチメディア学科
CG専攻・ゲーム専攻
デジタル映像専攻
インターネット専攻
サウンド制作専攻
学校法人 東京都認可の専修学校
文部省〈専門士〉認定校
SHIBUYA
東京工業専門学校
0120-428-005
〒150 東京都渋谷区桜丘町24-5
インターネット●http://www.tokyo-kgo.ac.jp.

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ———— ☎03-5350-2405

★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
★情報処理・CG検定科……(全日2年)
★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ) — ☎03-5350-2422

★アニメーター科……(全日1・2年)
★声優タレント科……(全日1・2年)
★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

『プリ王』でプリクラ・シールをきわめろ！

人気のシール作成ソフトに決定版が登場しました。その名もズバリ『プリ王』！ 今回は実際にシールを作りながら，『プリ王』の多彩な機能を紹介します。

『プリ王』
メディア：CD-ROM
価格：5,800円（6月27日発売予定）
問い合わせ先：株式会社アスキーサムシンググッド
アプリケーション事業部
東京☎03-5436-7850　大阪☎06-397-8200

動作環境
パソコン：Windows95が動作する機種
（MMX対応）
メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
ハードディスク：20MB以上
OS：Windows95

① **写真を読み込む**
素材となる写真を読み込みます。プリ王の対応ファイル形式は"BMP，JPEG，GIF，PCD，FFF（プリ王の標準ファイル）"の5種類。インターネットの画像や，市販のフォトCDの画像データも使えます

② **フレーム＆背景を読み込む**
写真にフレームと背景を重ねます。プリ王はフレームを200種類以上，背景も「風景，グラデーション，CG画像」など200種類以上を用意しています

③ **位置をきめる**
写真を上下・左右に反転させたり，90度ずつ回転させたり。うまくフレームに収まるように，写真の位置や大きさを調整します

④ **写真と背景を合成する**
写真の不要な部分を，ツール（透明ペンやペイント缶など）を使って透明にします。作業しやすいように，フレームをいったん非表示にすることが可能。また，細かい部分は拡大して作業することもできます

⑤ **絵を描く**
ペン機能を使用して，自由に絵を描くことができます。フレームや写真に絵を描き加えたり，手書きのコメントをつけ加えます

⑥ **文字を書く**
文字を入力することもできます。入力した文字をアーチ状に配置したり，グラデーションで彩色します

⑦ **フィルタをかける**
プリ王は15種類×8タイプの"フィルタ"も装備しています。写真の色や濃淡，明暗などを調整できるほか，魚眼やモザイク処理などでさまざまな効果を楽しめます

印刷してシールは完成です。今回は同じデザインを16枚印刷しましたが，16種類の異なるデザインを一度に印刷することもできます

プリ王の操作は大変簡単です。基本的な作業はボタンを押すだけ。複雑な指定が必要な機能には，対話形式のユーザー・インターフェースを採用しています。「パソコンははじめて」という人でも，すぐに操作できるようになるでしょう。

また，操作は簡単ながら，写真の編集機能は本格的なフォト・レタッチ・ソフトにも負けないほど充実しています。強力な"もとにもどすコマンド"（画面を操作前の状態にもどす）も装備していますから，失敗をおそれる必要もありません。「思いついたこと」「ためしてみたいこと」を画面上でどんどん実行し，思いどおりのシールを作成しましょう。

プレゼントのお知らせ

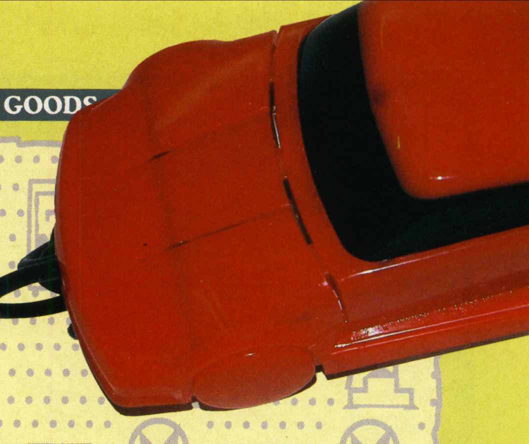
紹介した『プリ王』を3名様にプレゼントします。希望されるかたはハガキに住所，氏名，年齢，職業（学年），現在使用しているパソコン，周辺機器，"おもしろ最新グッズ大作戦"で取りあげてもらいたいアイテムを記入して，下記の住所まで送ってください。

〶141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
『プリ王』プレゼント係

ベーマガ お遊びグッズ探偵局

気が付いたら，パソコン周辺やデスクの上が事務っぽい…なんてことになってはいませんか？

周りを見わたせば，キャラクターやカラフルなパソコン・グッズがあるじゃないか！「キャラクター・グッズ，大好き！」という人から「カワイサよりも機能重視だ」という人まで，パソコンと生活する毎日をもっと楽しく，ユカイにしよう!!



▲『CarMouseC-3』カーマニアのキミにぜひ!! 赤と黒の2種類あり。箱には，「マウスが車輪で走る！速いかって？スポーツカーだからね」…

趣味に勉強に仕事にと，個人の生活にさまざまな可能性と夢を与えてくれるパソコンだけど，イマイチ周辺グッズが楽しくない…。そこで当探偵局では，街で噂のグッズ・役立つグッズ・こんなグッズがあるといいな・以前見かけたヘンなものまで調査・解明をします。まずは，東京都在住のジロウくんの依頼『街で面白いキーボードを見たので，調査をお願いします。』

◀『BeetleMouse』色や柄の派手さは，さすが輸入品。石目調やてんとうむし柄など他にも多種類あり

▼『BURGER MOUSE』もっと安っぽいかと思ったら，意外にも精巧なつくりにびっくり。チーズやケチャップまで丁寧に表現されている。食いしん坊さんにオススメ

というわけで，今回はおかしな（!?）入力機器に注目してみました。

パソコン・ショップの周辺機器コーナーをグッと盛り上げるカラフルなキャラクター・グッズたち。中でも「ちょっと，待てよ」と思わず手を伸ばしたのが，ウルトラマンのキーボード。ウルトラマンとゴジラの絵が入ったマウスもある。そこで，さっそく調査開始。

㈱ユタカでは，キャラクター商品のほか，機能重視派のための朗報もあり。CDやCD-ROMの収納に，オフィスでも個人にも重宝する画期的な新商品を発売予定。新素材のシリコンラバーシートを採用し，コンパクトに能率よく分類・整理ができるというもの。

商品の情報が入り次第，詳しく報告します。

見た目にもなんだか笑える3点，ハンバーガー，スポーツカー，国旗…もちろん，きちんと機能するWindows対応のマウスです。いずれも輸入品というから，海外のメーカーって冒険するんだなぁと妙にカンシン。

これまた，変わったキーボード。キーはカラフル，形は怪獣!?「お，子供向けのキーボードか。」と思ったキミは大まちがい！機能は普通のキーボードと全く変わらない，本格的なキーボード。考えてみると，機能的であれば形なんてどんなものでもかまわないのかもしれない。そういう意味では，この怪獣キーボードは，パソコン・アクセサリーの未来に一つの可能性を与える重要な位置にある（いいすぎ…?）。でも，どうして怪獣なんだろう。

ダイヤテック(株)では，独自の新製品や，便利で面白いものを常に考案中。DOS／V周辺も，どんどん楽しくなっていく!?

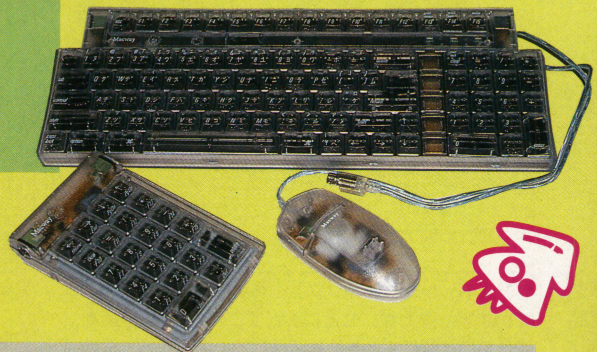
次に「おおっ!?」と驚かせたのが，内部の機械がうっすらと透けて見える透明キーボード。

いずれもキーからコード，プラグまで透明にこだわって作られた製品。キーの文字は少し見にくい感じもあるけれど，変わりもの好きには問題なし！シースルーが流行している昨今，パソコンのアクセサリーも材質が透明になるだけで，近未来的で新鮮ですね！

▲発売予定のタッチパッド内蔵キーボードやブラックマウスの他，Mac互換機など，Mac専用のアクセサリーだけど，いずれ，DOS／Vのアクセサリーも開発していくとのこと

▼ぜひ，おそろいで使ってほしいマウスはMac専用のみ。こちらも，もちろん機能は本格的です。（このキーボードはMac専用）

▲7月には，大ブームのたまごっちやコニーちゃんのグッズも発売予定という。楽しいキャラクター・グッズを続々開発中とのことなのでぜひ，期待しよう



▲キーボードの他に透明なマウスとテンキーがある。マウスは，クリックするたびに緑のランプが点灯する。あとは，やはり究極の透明パソコンで決まりだっ!!（おいおい…）

『お遊びグッズ探偵局』では，調査の依頼を募集しています。
こんなおもしろグッズを見た・こんなのがあると便利・自慢のおもしろグッズなどレポートをたくさん待っています。
※どこのお店で見た，どこで使われているかなど，できるだけくわしくね。
『お遊びグッズ探偵局』に関する意見，感想もよろしく。

宛て先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン
『お遊びグッズ探偵局』係

■取扱いショップ【透明キーボード㈱テックパーツ】Laox，T-ZONE，ソフマップ【怪獣キーボード ダイヤテック㈱】T-ZONE，ツクモパソコン本店，ソフマップ，イケショップ【ウルトラマンキーボード他㈱ユタカ】ソフマップ，T-ZONE，やまぎわ本店，石丸電気本店，つたや【MOUSE-BURGER他2点】T-ZONEミナミのみ

©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©円谷プロ ©1997TOHO・TOHO EIGA ©K.F.S/FS
©1997 スクウェア ©Paddington & Co.Ltd1997.Licensed by Sony Plaza Co.,Ltd Danny first © ©K.F.S INC.

『コンピュータ・ミュージックマガジン』バックナンバー常設店リスト

〈北海道地区〉		
旭川市	ブックス平和神楽店	0166(62)7272
〃	三省堂書店旭川店	0166(26)2631
〃	ピブロス旭川大町店	0166(54)6121
北見市	北見工大生協	0157(24)7297
札幌市	アシーネ栄町店	011(781)1147
〃	丸善札幌南1条店	011(241)7254
〃	紀伊国屋書店札幌店	011(231)2131
〃	紀伊国屋書店厚別店	011(892)6101
〃	紀伊国屋書店琴似店	011(644)3345
〃	YES電脳館	011(242)5455
〃	BOOKSいずみ元町店	011(786)2131
〃	丸善ら・がぁーる新札幌DUO店	011(890)2586
〃	北海学園生協	011(811)8689
恵庭市	ピブロス恵庭店	0123(33)7115
室蘭市	丸善ブックプラザ	0143(45)2777
帯広市	ザ本屋さん柏林台店	0155(33)5020
〈東北地区〉		
青森市	ブックショップおおかわ	0177(74)3987
八戸市	西町書房	0178(43)5320
盛岡市	東山堂ブックセンター	0196(53)6464
〃	東山堂都南店	0196(37)3831
〃	第一書店	0196(53)3355
仙台市	仙台文栄堂	022(244)6431
〃	本のゴリラハウス	022(273)5309
〃	本のゴリラハウス宮城野店	022(291)7740
〃	本のゴリラハウス花京院店	022(264)9477
〃	金港堂	022(225)6521
〃	ブックセンタースクラム	022(373)3887
柏町	ブックガーデン佐沼店	0220(22)2011
山形市	八文字屋本店	0236(22)2150
天童市	かとう書店中央店	0236(54)4416
福島市	ブックスみうら	0245(58)9191
いわき市	ヤマニ書房本店	0246(23)3481
郡山市	ブックスペース105	0249(52)0802
〈甲信越地区〉		
塩尻市	平安堂広丘店	0263(57)4545
松本市	自鶴林堂書店	0263(32)5340
飯田市	平安堂飯田店	0265(24)4545
岡谷市	笠原書店	0266(23)5070
下諏訪町	平安堂下諏訪店	0266(28)1111
甲府市	文教堂甲府店	0552(22)4600
新潟市	紀伊国屋新潟店	025(241)5281
長岡市	覚張書店	0258(32)1139
〈関東地区〉		
高崎市	パソコンランドツーワン高崎東口店	0273(26)5221
〃	高崎戸田書店	0273(63)5110
〃	ソフトインサカイ	0273(62)1500
大宮市	ブックセンター押田	048(647)3141
浦和市	須原屋	048(822)5321
川口市	岩渕書店	048(252)2190
川越市	黒田書店川越店	0492(25)3138
所沢市	いけだ書店所沢店	0429(28)3271
新座市	ブックスキャメル	048(472)2219
新座市	TANA BOOKS	048(479)7416
朝霧市	板山名文堂	0484(73)8238
寄居町	グリーンブック寄居店	0485(81)4448
宇都宮市	落合書店オリオン店	0286(34)3777
〃	リブロ宇都宮店	0286(32)3956
西那須野町	ブックプラザ玉書房	02783(6)6662
土浦市	共栄堂	0298(21)6134
水戸市	ツルヤブックセンター	0292(25)2711
勝田市	武石書店	0292(73)1212
〃	ささもと書店	0292(74)5188
市原市	研文堂イトーヨーカドー店	0436(43)4550
〃	研文堂五井店	0436(22)7837
船橋市	リブロ船橋店	0474(25)0111
〃	芳林堂書店津田沼店	0474(78)3737
〃	博文堂	0474(66)2328
千葉市	千葉パルコ改造社書店	043(225)3933
〃	多田屋セントラルプラザ店	043(224)1333
〃	キディランド千葉店	043(225)2011
柏市	新星堂柏店	0471(64)8551
〃	浅野書店	0471(64)2040
川崎市	有隣堂川崎B・E店	044(200)6831
〃	有隣堂川崎アゼリア店	044(245)1231
〃	ブックメイツ新百合ケ丘店	044(952)1250
〃	大塚書店柿生駅東口店	044(999)1777
横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045(453)0811
〃	横浜そごうブックセンター	045(465)2111
〃	栄松堂書店相鉄ジョイナス店	045(321)6831
〃	トヨムラ横浜店	045(641)7741
〃	文華堂戸塚店	045(864)5151
〃	たまプラーザ　有隣堂	045(903)2191
〃	いずみ書店	045(931)1176
〃	栄松堂書店シアン店	045(311)6146
〃	有隣堂シアルミュージックセンター	045(312)3539
鎌倉市	鎌倉書店	0467(46)2619
茅ヶ崎市	川上書店イトーヨーカドー店	0467(87)0971
平塚市	サクラ書店紅谷町店	0463(23)5666
藤沢市	有隣堂藤沢ミュージックセンター	0466(26)2794
海老名市	三省堂海老名店	0462(34)7161
厚木市	有隣堂厚木店	0462(23)4111
小田原市	伊勢治書店	0465(22)1366
〃	文教堂小田原店	0465(36)3677
千代田区	書泉ブックマート	03(3294)0011
〃	三省堂書店	03(3233)3312
〃	ラオックス・ザ・コンピュータ館	03(5256)3111
〃	書泉グランデ	03(3295)0011
中央区	八重洲ブックセンター	03(3281)1811
〃	山野楽器ピュータラビット	03(3572)0935
港区	雄峰堂新橋NS店	03(3503)6586
品川区	小山ブックセンター	03(3782)3665
渋谷区	大盛堂書店	03(3463)0511
〃	紀伊國屋書店渋谷店	03(3463)3241
新宿区	ぶっくらんど	03(3365)5822
豊島区	芳林堂書店	03(3984)0333
〃	新栄堂書店	03(3984)2345
豊島区	リブロ池袋店	03(5992)8800
〃	西武百貨店池袋店5F楽器売場	03(5992)8627
〃	旭屋書店池袋店	03(3986)0311
葛飾区	林檎堂	03(3604)0255
〃	第一書林	03(3653)2421
大田区	栄松堂書店蒲田店	03(3731)2241
杉並区	湘南堂	03(3314)5555
〃	邦文堂書店	03(3311)3009
〃	信愛書店	03(3333)4961
中野区	はた書店	03(3339)7776
板橋区	博文堂書店大山店	03(3963)4001
北区	ブックス王子	03(3913)2363
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03(3638)2345
八王子市	くまざわ書店	0426(25)1201
〃	文教堂書店めじろ台店	0426(66)0025
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425(27)2311
調布市	真光書店	0424(87)2222
町田市	久美堂東急ハンズ店	0427(28)2772
〃	文教堂書店南成瀬店	0427(24)6403
小金井市	キリン堂書店	0423(83)5254
〃	東西書房小金井店	0423(84)1206
国分寺市	あらた書店	0423(22)0055
国立市	東西書店	0425(75)5061
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店	0423(37)2531
五日市町	在原書店	0425(95)0136
〈東海地区〉		
沼津市	吉野屋	0559(23)5676
静岡市	マイコンセンターウエノ	054(286)7993
〃	本のさんぽ径	054(247)1053
藤枝市	システムイン吉野	054(636)0630
焼津市	J&P焼津インター店	054(626)3311
浜松市	ぶっくす三峰上西店	053(464)7839
〃	ぶっくす三峰新橋店	053(442)3200
〃	谷島屋中沢店	053(474)9710
〃	谷島屋M.B店	053(474)5550
〃	リード書店本郷店	053(462)4550
〃	戸田書店幸町	053(474)4762
〃	戸田書店佐鳴台店	053(448)8288
浜北市	谷島屋本沢合店	053(586)1338
吉田町	田中書店	0548(32)6139
豊橋市	精文館書店2階	0532(54)2345
〃	精文館技科大店	0532(47)0624
〃	精文館書店南店	0532(25)2007
大府市	滝書店	0562(47)9515
豊川市	三洋堂書店豊川店	0533(83)0334
蒲郡市	金原書店ヤオハン店	0533(67)3111
西尾市	三愛堂下町店	0563(57)1211
半田市	朋雲堂	0569(21)6077
岡崎市	ホリホック	0564(23)7451
〃	ブックス鎌倉101	0564(54)1822
刈谷市	三洋堂書店刈谷店	0566(24)1134
〃	ブックランド騎士堂	0566(36)1143
〃	ブックセンター名豊	0566(21)7121
〃	シーガル	0566(24)2250
〃	明文堂書店	0566(21)0137
豊田市	精文館書店豊田店	0565(33)3322

豊田市	ブックス・ヤマギワ	0565(29)9671
〃	栄進堂書店八草店	0565(48)8121
〃	三洋堂書店若林店	0565(53)3409
安城市	けやき書店安城店	0566(75)6444
知多市	ブックス三晃	0569(43)5530
名古屋市	三洋堂書店上前津店	052(251)8334
〃	三洋堂書店本店2階	052(832)8202
〃	三洋堂書店鳴海店	052(891)1334
〃	英好堂書店	052(876)8510
〃	岡田書店	052(902)0816
〃	テクノ名古屋	052(581)1241
〃	三洋堂書店猪高車庫東店	052(777)2134
〃	カトー無線本店4F	052(264)1534
〃	OAシステムプラザ大須店2F	052(265)1650
〃	コムロード上前津店	052(323)0033
〃	ブックプラザ天白植田店	052(263)5828
〃	元禄屋書店	052(805)7345
七宝町	ブックベース童夢	052(443)9136
瀬戸市	ブックセンター2栄進堂	0561(84)5534
〃	サンヨウー菱野書店	0561(84)5534
小牧市	ブックスベル	0568(75)7582
春日井市	アオキ書店	0568(33)7126
一宮市	文泉堂書店	0586(71)2181
〃	三洋堂書店一宮店	0586(77)5734
稲沢市	松菁2101	0587(23)6050
扶桑町	カルコス扶桑	0587(92)1991
津島市	津島書店	0567(24)3322
〃	松屋書店	0567(24)6791
〃	ブックスギャラリージパング	0567(32)3719
長久手町	栄進堂書店長久手店	0561(63)2537
三好町	原田屋本店	05613(2)1930
高浜市	いまじん高浜店	0566(53)6650
岐阜市	いちや	0582(29)3127
高山市	ブックハウスリブロ	0577(35)2311
〃	三洋堂書店高山店	0577(33)2834
関市	三洋堂書店関店	0575(24)6034
恵那市	三洋堂書店恵那店	0573(25)8934
可児市	三洋堂書店可児店	0574(63)2334
〃	東文堂可児店	0574(63)5366
土岐市	ブックバーンFC土岐店	0572(55)5471
各務原市	大洞堂ルート21	0583(70)2525
〃	大洞堂蘇原店	0583(83)6377
北方町	ブックマート北方店	0583(23)2728
大垣市	大洞堂岐大バイパス店	0584(74)7766
四日市市	白揚書籍部	0593(51)0711
桑名市	白揚西桑名店	0594(31)4151
名張市	別所書店名張西店	0595(63)3878
〃	長谷川堂書店	0595(64)4720
鈴鹿市	別所書店鈴鹿店	0593(78)5226
〃	シェトワ白揚スズカ	0593(82)5221
津市	別所書店南郊店	0592(24)1486
伊勢市	古川書店伊勢みその店	0596(36)0187
〈北陸地区〉		
高岡市	わかすぎ書店大本店	0766(44)1374
小杉町	Booksなかだ小杉店	0766(56)7406
金沢市	J&P金沢店	0762(91)1130
金沢市	北国書林香林坊本店	0762(20)5011
〃	ID・SOFT	0762(53)2424
敦賀市	勝木書店敦賀店	0770(24)2766
富山市	Booksなかだ五福店	0764(32)3066
〃	J&P富山店	0764(22)5033
〃	Booksなかだ天正寺店	0764(91)4731
氷見市	Booksなかだ氷見店	0766(91)3615
〈近畿地区〉		
彦根市	ブックス・K	0749(22)1547
京都市	オーム社書店竹田店	075(644)2611
〃	アバンティ・ブックセンター	075(682)5031
〃	恵文社西大路店	075(691)5932
大阪市	J&Pテクノランド	06(634)1211
〃	紀伊国屋書店梅田店	06(372)5821
〃	旭屋書店本店	06(313)1191
〃	パルネットアピコ店	06(697)1544
〃	ブックストア談新大阪店	06(304)0722
〃	旭屋書店アベノ店	06(631)6051
〃	ビバリヤ書店御堂筋グランドビル店	06(212)8100
〃	ニノミヤPCX TOWN日本橋	06(647)2038
〃	ブックスクエア　アド・ホック	06(913)3356
守口市	一九書店	06(908)1865
堺市	天牛境書店イトーヨーカドー境店	0722(22)1255
〃	ブックス　ファミリア	0722(59)8773
泉佐野市	ブックス・パル羽倉橋店	0724(63)8163
箕面市	ブックセラーほうせつ坊島店	0727(24)0080
川西市	キリン堂書店川西店	0727(57)1000
神戸市	ユーカリ南天荘	078(821)5758
〃	ジュンク堂三宮店	078(392)1001
〃	三宮ブックス	078(251)2009
〃	漢口堂書店三宮店	078(331)1156
〃	隆司書店	078(575)3938
〃	ブックフォーラム西神中央店	078(992)0020
姫路市	誠心堂書店	0792(80)2055
伊丹市	ブックランドサンクス	0727(81)4100
三木市	星電社CASA三木店	07948(2)7770
尼崎市	リブロつかしん店	06(420)3070
〃	ダイハン書房　園田店	06(493)7761
香芝市	ブックスおおや	07457(7)7346
西脇市	ごとう書店上野店	0795(22)0337
〈中国地区〉		
広島市	中央書店紙屋町店	082(247)0062
〃	フタバ図書	082(294)0189
下関市	Book PLAZAなかのOJI	0832(48)4460
〃	中野書店	0832(22)6181
〃	ブックスなかの	0832(32)8888
宇治市	ブックスワールド	0832(33)3066
山口市	文栄堂山大前店	0839(23)2319
防府市	ブックランド防府	0835(23)3760
〃	ブックス福島	0835(25)1200
三原市	ワタナベ楽器	0848(63)2181
岡山市	㈱ニノミヤ岡山店	0862(45)1038
〃	紀伊国屋岡山店	0862(32)3411
鳥取市	鳥取ブックセンター	0857(23)6411
益田市	ブックセンタージャスト下本郷店	0856(23)7005
〈四国地区〉		
高松市	宮脇書店本店	0878(51)3733
〃	野田屋電機	0878(51)4545
徳島市	小山助学館	0886(54)2135
松山市	明屋書店本店	0899(41)4141
高知市	メルパ潮江店	0888(33)6001
〈九州地区〉		
北九州市	明屋書店小倉南店	093(961)8081
〃	ベスト電器小倉店4F	093(551)6281
〃	ナガリ書店	093(521)1044
〃	八幡井筒屋ブックセンター	093(643)5511
〃	ページワン鞘ヶ谷店	093(881)1311
福岡市	り〜ぶる天神	092(713)1001
〃	紀伊国屋書店福岡店	092(721)7755
〃	ブックセンターほんだ	092(581)9558
〃	積文館書店新天町店	092(781)2991
〃	ベストマイコン福岡県	092(781)7131
〃	カホマイコンセンター	092(714)5155
飯塚市	ブックス紀伊国屋書店	0948(24)0239
久留米市	エマックスたがみ	0942(33)1841
〃	ブックス江頭	0942(43)6221
八女市	積文館書店八女バイパス店	0943(22)5115
唐津市	ブックス日新堂	0955(72)4721
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店	0952(22)8022
〃	金華堂北バイパス店	0952(32)1965
佐世保市	金明堂早岐店	0956(39)0778
〃	プラスMI	0956(49)2981
〃	金明堂書店	0956(22)4214
〃	佐世保ブックセンター	0956(33)2281
〃	ブックス・アカデミー	0956(48)5503
諫早市	ブックマート諫早	0957(26)6811
〃	Vステーション諫早店	0957(24)5507
武雄市	ブックマート日の出	0954(23)3529
長崎市	スポーツ・エム城栄店	0958(43)1600
大牟田市	ブックセンターひまわり	0944(55)5773
〃	明林堂書店南大牟田店	0944(43)3580
福間町	パートナーズ金修堂	0940(52)4027
大分市	ブックタウン・カク	0975(49)3384
〃	アルファテック	0975(38)2666
〃	ブックバーン小池原店	0975(56)7811
別府市	明林堂書店青山店	0977(23)4353
〃	いけだ書店別府店	0977(26)3373
熊本市	金龍堂水前寺公園店	096(382)5123
〃	伽羅奢健軍店	096(368)2411
〃	明林堂長嶺店	096(387)1501
〃	ブックセンター2001近見店	096(355)2326
八代市	ブックスいわね	0965(33)9831
菊池市	伽羅奢菊池店	0968(24)5985
山鹿市	園木書店	0968(43)1888
鹿児島市	春苑堂書店	0992(22)2131
〃	マルエダブックス	0992(24)2532
〃	石井書店	0992(22)1028
〃	春苑堂ブックプラザ	0992(25)3200

サポート体制は万全。通販でお得に買って、安心も手に入れよう！

MEDIA VALLEY 得 メディアバレー通販

ご注文は（通話無料） **0077-2355-6898** AM10:00 ▼ PM 8:00

ホームページアドレス　http://www.mediavalley.co.jp

商品についてのお問い合わせは 0427-21-2241　FAXによるご注文は 0427-32-5161　24時間受付

お問い合わせ/お電話・FAXでのご注文の際は必ず係員に次のことをお伝え下さい。
①問い合わせコード 1403 ②電話番号 ③お名前 ④ご住所 ⑤購入希望商品のカタログNo ⑥注文番号 ⑦数量 ⑧お支払い方法

■お支払い方法は

1.代金着払い（コレクト便・代金引換サービス）
※商品到着時点で配送業者にお支払いください。（在庫品に限る）
2.銀行振込（ご入金確認後の配送となります）
振込口座　三和銀行　東京営業部（普）1691502
（口座名）メディアバレー
3.クレジットカード カードの種類・カード番号・有効期限・ご希望のお支払い回数をお伝えください。

OMC　JCB　VISA　AMERICAN EXPRESS　Diners Club International　MasterCard　NICOS　●その他各種カード取扱い

■商品のお届けは（一部地域を除く）

●在庫商品のお届けは、ご注文後（またはご入金確認後）1〜3日を目安にお待ちください。
●在庫切れの商品は、入荷次第のお届けになります。
●お支払いが銀行振込の場合には、入金確認後のお届けになります。
●配達日の指定も承りますので、ご確認の上お申し込みください。
●配送料金は、お客様のご負担になります。
一ヶ口について一律1,000円（税別）申し受けます。また、代金引換の場合は手数料800円（税別）を加算させて頂きます。

カタログ **No.01**　OLYMPUS

230MO TURBO BLUCK

誰でも簡単に使えるスタイリッシュな超軽量・高速MO!

連続データ転送が最高1.72Mバイト／秒の業界最速！

700gの超軽量デザイン！

深夜に使用しても気にならないサイレント設計！

230MO光磁気ディスク1枚、ACアダプタ、ディスク手動排出ピン1本、「クイックスタートガイド」が付属しています。

(Macセット) 注文番号 8732794　㊢55,800円を 通販特価 **44,800円**

(Win95セット) 注文番号 8732795　㊢53,800円を 通販特価 **42,800円**

カタログ **No.02**　Nikon

デジタルカメラ COOLPIX 300

NEW

タッチパネルの対話式オペレーションを実現した大画面2.5型TFTカラーモニタを搭載

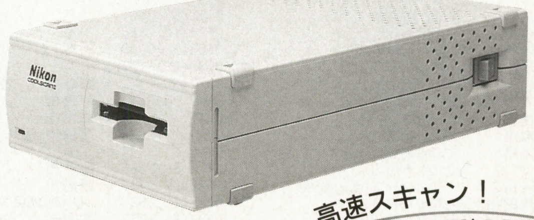
●1/3インチ型 33万画素
●4MB内蔵フラッシュメモリ
●スピーカー内蔵
●マクロ撮影、セルフタイマー機能
●「メモ書き」や「音声録音」も可能

注文番号 8731280　㊢84,000円を 通販特価 **64,800円**

COOLSCAN Ⅱ

読み取り画素数：2592×3888画素
最大解像度：2700dpi
階調表現：各色256階調
重さ：約1900g

8bitA／D変換とフルカラー1670万色のリアルな美しさ！



タテ、ヨコ自由に置けるコンパクトなボディ！

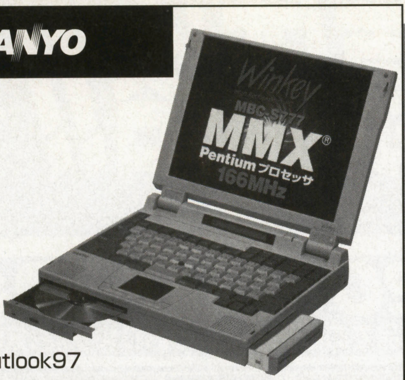
高速スキャン！（フィルム全面読み取り2700dpi時で80秒※）

(Macセット) 注文番号 8731036　㊢89,800円を 通販特価 **69,800円**

(Win95セット) 注文番号 8731037　㊢89,800円を 通販特価 **69,800円**

世界のトップメーカーが一堂に集結。通信販売もメディアバレー。

カタログ No.03 SANYO



カラーノートパソコン
Winkey
MBC-S777

- メモリ：32MB EDO
- HDD：1.4GB
- 8倍速CD-ROM
- 12.1型TFTカラー液晶
- Excel97&Word97&Outlook97

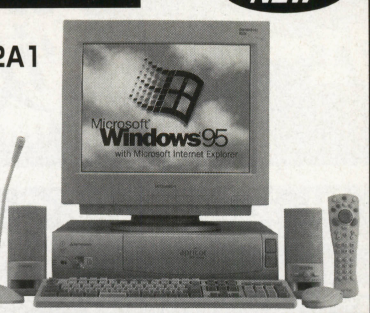
注文番号 8714885
㊀620,000円を 通販特価 **398,000円**

カタログ No.04 MITSUBISHI

NEW

apricot MSシリーズ
apricot MS540 モデルN2A1

大人も子供も楽しめるファミリーコンセプトをさらに強化。



- メモリ：32MB EDO
- HDD：4.3GB
- 13.6倍速CD-ROM
- モデム：33.6Kbps FAXモデム
- 17インチダイヤモンドトロン
- Excel97&Word97&Outlook97
- ポンキッキーズもじもじワープロ
- シール倶楽部
- apricot簡単リモコン、ダイヤトーンスピーカー

注文番号 8712002
通販特価 **298,000円**

カタログ No.05 ビックサイエンス

自分でできるパソコンパワーアップ！

Kid's Kit PC
組み立てパソコン
ビックサイエンス

注文番号 8726793
通販特価 **99,800円**

「キット内容」

- ミニタワーケース
- CPU（AMD K-5 100MHz）装着済みマザーボード
- 16MBメモリ
- 540MB HDD
- 3.5インチFDD
- 4倍速CD-ROMドライブ
- サウンドボード
- 3D-Xpressionビデオカード
- 256KBキャッシュ
- スピーカー、ジョイスティック、109キーボード、マウス
- 日本語組み立てマニュアル
- 軍手付き 他

OS：Windows 95インストール済み
※モニタはオプションです。

スペック違いで次のようなものがあります。

注文番号 8710004
Kid's Kit model 20 CPU：Pentiumプロセッサ 133MHz、メモリ：32MB、HDD：1.2GB
123,000円

注文番号 8710005
Kid's Kit model 30 CPU：Pentiumプロセッサ 166MHz、メモリ：32MB、HDD：1.6GB
148,000円

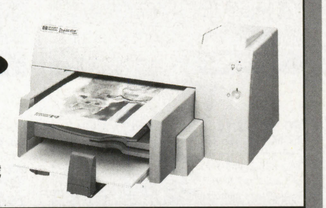
注文番号 8710006
Kid's Kit model 40 CPU：Pentiumプロセッサ 166MHz、メモリ：64MB、HDD：2.0GB
168,000円

カタログ No.06 HEWLETT PACKARD

DeskJet 694c
C4608AABJ

Photo RET技術ならではの、驚異のフォトクオリティ。

4.9割引



顔料系黒インクの採用（600×600dpi）
扱いやすい前面給紙、前面排紙
補正・調整おまかせのカラー
スマートドライバ
6色フォト・カートリッジセット搭載
Adobe Photo Deluxe標準装備

注文番号 8733151
㊀44,800円を 通販特価 **22,800円**

カタログ No.07 OLYMPUS

デジタルカメラ
C-400L

6.0割引

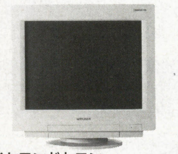
カメラらしさの追求！

- 35万画素プログレッシブCCD採用
- 1.8インチ液晶カラーモニター
- 2MBフラッシュメモリー内蔵
- 4モード多機能フラッシュ

注文番号 8731402
㊀74,800円を 通販特価 **29,800円**

カタログ No.08 MITSUBISHI

17インチモニタ
RD-17V



ダイヤモンドトロン
AGピッチ0.25mm

注文番号 8721656
通販特価 **63,800円**

カタログ No.09 シマンテック

Visual Cafe
Win95/NT用
CD-ROM

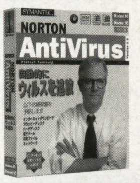
JAVAの開発はこれで決まり！

注文番号 5573157 通販特価 **26,100円**
注文番号 5573227 乗り換え版 **9,600円**

カタログ No.10 シマンテック

NORTON AntiVirus 2.0
Win95/NT用
CD-ROM

自動的なウィルス除去。インターネット上でもほぼ完璧。



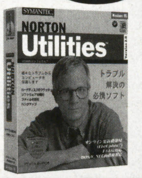
注文番号 5575575 通販特価 **5,760円**
注文番号 5575576 乗り換え版 **4,160円**

カタログ No.11 シマンテック

NORTON UTILITIES FOR Win95 2.0J
Win95 CD-ROM

2.5割引

NORTON CRASH GUARD付！システムトラブルを解決



注文番号 5573328
㊀11,800円を 通販特価 **8,850円**

カタログ No.12 アスキー

筆王 増量パック
Win95 CD-ROM

3.0割引

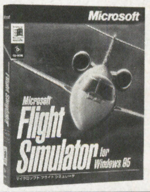
暑中見舞や挨拶状をこれ1本で簡単作成

注文番号 5571310
㊀8,800円を 通販特価 **6,100円**

カタログ No.13 マイクロソフト

MSフライトシュミレーターV6.0J
Win95 CD-ROM

リアルな画像でフライトを楽しもう！

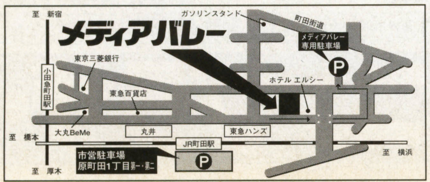


注文番号 5583490
通販特価 **8,980円**

商品が万一品切れの際は、ご容赦ください。●価格は変動します。最新価格はお電話にてご確認ください。●掲載の表示価格には、送料・消費税は含まれません。●写真は実際の商品とは異なる場合があります。●仕様は予告なく変更になる場合があります。●商品発送後のお客様の事情によるキャンセルはお受けできませんので予めご了承ください。

MEDIA VALLEY メディアバレー
〒194 東京都町田市原町田3-2-8
0427-21-2021
ホームページアドレスhttp://www.mediavalley.co.jp

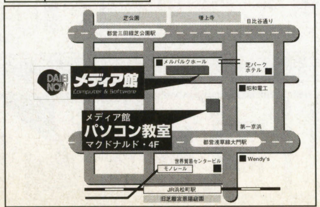
営業時間 10：00～21：00



浜松町店 DAIEI NOW メディア館 Computer & Software

営業時間	
平日	11：00～21：00
土・日・祝	11：00～19：00

〒105 東京都港区芝公園2-4-1
TEL.03-3438-7151



お客様専用駐車場をご利用ください（有料）

アフターサービスについてのご案内

A）初期不良（着荷時不良）交換について

お買上げ日から2週間以内の故障・不良については、新品と交換いたします。
但し、以下の事項を満たす場合は対象外となりますので、ご注意ください。
1.お客様の不注意による故障・破損。
2.お買上げ時の梱包・箱・保証書・付属品が揃っていない。
3.お買上げ時のレシート・領収書をご提示いただけない。
尚、特価限定品については、無償修理扱いとなりますので予めご了承ください。

B）返品・交換ができない場合

下記に該当するお客様のご都合による返品・交換はお断りいたします。
1.初期不良・着荷時不良以外で、一度開封された商品、またはご使用になられた 商品。
2.お客様のもとで、キズや破損が生じた場合。
3.不良品以外のソフトウェアやCD-ROMの開封品。

C）お願い

梱包、発送には細心の注意を払っておりますが万一、ご注文品と異なる場合は商品到着日にご一報下さい。また、ソフトウェアやCD-ROMの商品をよくご確認の上、ご開封願います。

画期的なサポート体制が誕生！

商品代金の3%で5年間の保証+ワランティーをゲット！ お買い上げ時同時加入

【ベストサポート】

5年間保証

- **お買上げ日よりメーカー保証を最長5年間まで延長**
- **破損・火災・盗難時もワイドに保証**
  修理不可能な状態のものでも保証相当額の商品交換券（当社運営店のみ利用可能）が発行されます。
- **下取り前提の場合は修理費相当額の商品交換券発行**
  修理可能な場合にも、修理費相当額で下取り（故障品は回収）できます。下取り金は商品交換券を発行して対応します。但し、保証する最大額は全損時の保証規定に準じます。
- **申込み手続きは簡単**
  商品購入時点でお申し込み頂ければ、購入代金のたったの3%でお申し込み頂けます。

故障かな？と思ったときも安心
【ハードウェアサポート】
■クイック修理システム

セットアップや使い方で困っても
【ユースウェアサポート】

(株) ダイエー・メディア・ソリューションズ 〒104 東京都中央区銀座6-2-1 銀座OMCビル9F

パソコン専門店
ウェーブ・アイ

激安 秋葉原価格!!

しかも充実のサポート体制!!

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで

※NECバリュースター、ノート(エール)、ラヴィ(Ls、Nwシリーズ)は一太郎モデルです。
WORD97モデルに変更の場合は3,500円アップとなります。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC新型バリュースター登場

プラン800 98 Value Star

PC-9821V166/S5C2(MMX166、32MB、2GBHD、336モデム、15″CRT、20xCD)……318,000円
BJC-240J(CANON、カラーBJプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計360,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス17,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス19,000円×6回
6,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン801 98 Value Star

PC-9821V200/S5C2(MMX200、32MB、2GBHD、336モデム、15″CRT、20xCD)……358,000円
MJ-830C(EPSON、カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計400,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円 ×36回	ボーナス21,000円×6回
7,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン802 98 Value Star

PC-9821V200/SZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……338,000円
CPD-17SF9(SONY、17″トリニトロンディスプレイ)…99,800円
MJ-830C(EPSON、カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計480,600円の品→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン803 98 Value Star

PC-9821V200/MZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD)……358,000円
RD-17GXIIClear(三菱ダイヤモンドトロン17″ディスプレイ)……128,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計548,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン804 98 Value Star

PC-9821V200/M7H2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、CD-R、デジタルビデオカメラ、17″クロマクリアCRT)……498,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナス20,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン806 PC-9821Ls13/D10C2

PC-9821Ls13/D10C2(P133、32MB、1GBHD、11xCD、336モデム、12.1″DSTN)……398,000円
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)…39,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計440,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス19,000円×8回
6,700円 ×60回	ボーナスなし

プラン807 PC-9821Ls150/S14C2

PC-9821Ls150/S14C2(MMX150、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1″TFT)……530,000円
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)…39,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計572,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナス20,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン808 PC-9821Nw133/D14

PC-9821Nw133/D14(MMX133、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1″DSTN)……408,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)…54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計465,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス16,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス20,000円×8回
6,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン809 PC-9821Nw150/S20

PC-9821Nw150/S20(MMX150、32MB、2GBHD、16xCD、336モデム、12.1″TFT)……520,000円
PM-700C(カラーフォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
8,800円 ×60回	ボーナスなし

プラン810 PC-9821Nr166/X30F

PC-9821Nr166/X30F(MMX P166、32MB、3GBHD、13.3″TFT、33.6FAXモデム、CD)……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計822,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
10,200円 ×72回	ボーナスなし

IBMアプティバ

プラン811 Aptiva T71

Aptiva T71(MMX200、32MB、2GBHD、16xCD、336モデム、15″CRT)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)…39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス19,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,500円 ×48回	ボーナスなし

プラン812 Aptiva T81

Aptiva T81(MMX P166、32MB、3.2GBHD、15″CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円 ×36回	ボーナス21,000円×6回
7,400円 ×48回	ボーナスなし

プラン813 Aptiva T95

Aptiva T95(MMX P200、32MB、4.2GBHD、17″CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス21,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン814 Aptiva B86

Aptiva B86(MMX、32MB、3.2GB、CD 15″CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン815 Aptiva B97

Aptiva B97(MMX、32MB、4.2GB、CD、17″CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

NEC最新型

プラン816 PC-9821RvII26/N20

(P2PRO266、32MB、2GBHD、PD、WIN、NT)530,000円
CPD-17SF9(17インチトリニトロン管ディスプレイ)……99,800円
PM-700C……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計692,600円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
6,900円 ×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円 ×72回	ボーナスなし

プラン817 PC-9821RaII23/W3C

(P2PRO233、32MB、3GBHD、16xCD、WIN95)……398,000円
CPD-17SF9(17インチトリニトロン管ディスプレイ)99,800円
MJ-830C……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,600円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

98セレブ

プラン818 PC-9821C200/CmodelS1

PC-9821C200/CmodelS1(MMX200、32MB、3GBHD、TV、キャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ+アンプ内蔵スピーカセット)……498,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム)……15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円の品→ 特価 308,000円

9,900円 ×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
8,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン819 PC-9821C233/V

PC-9821C233/V(MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TV、キャプチャ、336モデム……498,000円
PC-DH32W1(32インチBSワイドディスプレイTV) 380,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム) 15,000円
PC-TS32W(TVスタンド)……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

10,900円 ×48回	ボーナス40,000円×8回
8,800円 ×60回	ボーナス35,000円×10回
12,600円 ×72回	ボーナスなし

ノートパソコン単体

NEC
PC-9821Nr15/S14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30N …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr150/X14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls150/S14……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls12/D10 ……ウェーブ・アイ特価

Panasonic
AL-NIT515J5 ……ウェーブ・アイ特価

SHARP
MN7650……ウェーブ・アイ特価
MN7760……ウェーブ・アイ特価
MN8000D ……ウェーブ・アイ特価

Canon
3500CX ……ウェーブ・アイ特価
3500DX ……ウェーブ・アイ特価

IBM ThinkPAD
535 2606-MF9 ……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-2J9……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-3J9……ウェーブ・アイ特価
365X 2625-BJ9 ……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-1J9 ……ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-4J9 ……ウェーブ・アイ特価

TOSHIBA
PA1237CA……ウェーブ・アイ特価
PA1237C9……ウェーブ・アイ特価
PA1234S9 Satellite220CS ……ウェーブ・アイ特価
PA1230SA Satellite430CDS/1.3 ……ウェーブ・アイ特価
PA1230CA Satellite430CDT/1.3 ……ウェーブ・アイ特価
PA1230C9 Satellite430CT/1.3W95 ……ウェーブ・アイ特価
PA1232C9 TECRA510CT/2.1W95 ……ウェーブ・アイ特価
PA1126C9 PORTEGE660CDT/1.4 ……ウェーブ・アイ特価

東芝

プラン820 INFINIA7160J2

PV1019JA(MMX166、32MB、2.5GB、17″CRT、TV)……OPEN
BJC-420J(キャノンカラーBJプリンタ)…59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン821 INFINIA

PV1020JA(MMXP200、32MB、3GBHD、17″CRT、tower)……458,000円
PM-700C(カラーフォトマッハプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計520,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナス20,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

COMPAQ

プラン822 Presario3070

Presario3070(MMX P200、32MB、3.8GBHD、12.1″TFT、33.6FAXモデム、8X4連装CD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
7,500円 ×60回	ボーナスなし

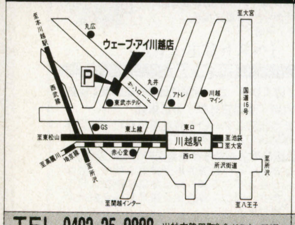
IBMシンクパッド

プラン823 ThinkPad380D-3AJ

ThinkPad380D-3AJ(MMX150、16MB、2.1GBHD、8xCD、12.1″TFT)
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)…54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

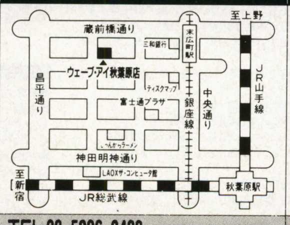
9,900円 ×36回	ボーナス27,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
9,400円 ×60回	ボーナスなし

川越店



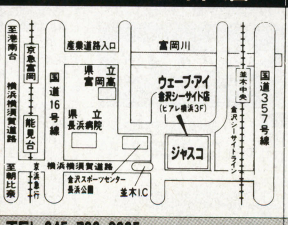
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店



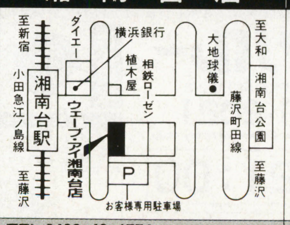
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



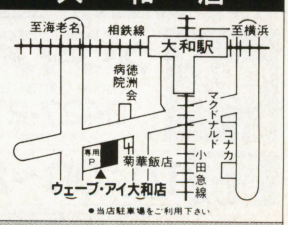
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ヒアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

(サポート受付時間AM11:00〜12:00、PM1:00〜8:00)

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種 富士通:デスクパワー、ビブロ IBM:アプティバ、Think Pad NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note 東芝:ブレッツァ

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。

(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。

(保証は、メーカー保証規約に従います)

掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報
などなど

プランにない商品もお気軽にお問い合わせ下さい。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

※富士通FMV表示プランは、一太郎8モデルです。
WORD97モデルに変更の場合は3,500円アップとなります。

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通 新型

プラン824 DESKPOWER SIII165

FMVS31651(MMX166、32MB、2.6GBHD、336FAXモデム、15"CRT) ……313,000円
MJ-830C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,000円	×24回	ボーナス21,000円×4回
4,900円	×36回	ボーナス22,000円×6回
6,700円	×48回	ボーナスなし

プラン825 DESKPOWER SIII167

FMVS31671(MMX166、32MB、2.6GBHD、336FAXモデム、17"CRT) ……358,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

10,000円	×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円	×36回	ボーナス24,000円×6回
7,800円	×48回	ボーナスなし

プラン826 DESKPOWER SIII20

FMVS3201(MMX200、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17"CRT) ……398,000円
BJC-420J(高品位カラーBJプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

6,900円	×36回	ボーナス22,000円×6回
3,900円	×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円	×60回	ボーナスなし

プラン827 DESKPOWER SIII23

FMVS3231(P II233、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17"CRT、CD-R) ……523,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス26,000円×6回
6,800円	×48回	ボーナス26,000円×8回
9,200円	×60回	ボーナスなし

プラン828 DESKPOWER TIII20

FMVT3201(MMX200、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17"CRT) ……448,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

7,900円	×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円	×48回	ボーナス28,000円×8回
7,900円	×60回	ボーナスなし

プラン829 DESKPOWER TIII23

FMVT3231(P II233、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17"CRT) ……598,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,900円	×48回	ボーナス21,000円×8回
6,000円	×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円	×72回	ボーナスなし

プラン830 BIBLO NU13

FMVNU131(P133、32MB、1.3GBHD、336FAXモデム、11.3"TFT) ……398,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

7,900円	×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円	×48回	ボーナス21,000円×8回
7,100円	×60回	ボーナスなし

プラン831 BIBLO NU15

FMVNU151(MMX150、32MB、1.6GBHD、336FAXモデム、12.1"TFT) ……498,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス20,000円×6回
6,900円	×48回	ボーナス21,000円×8回
8,600円	×60回	ボーナスなし

プラン832 BIBLO NP13

FMVNP131(MMX133、32MB、1.6GBHD、336FAXモデム、12.1"TFT) ……488,000円
BJC-420J(高品位カラーBJプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,900円	×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円	×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円	×60回	ボーナスなし

プラン833 BIBLO NC13D

FMVNC13D(P133、16MB、1GBHD、336FAXモデム、7.2"DSTN、アプリなし) ……248,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント

ウェーブ・アイ特価

7,900円	×24回	ボーナス16,000円×4回
3,000円	×36回	ボーナス26,000円×6回
5,700円	×48回	ボーナスなし

シャープ

プラン834 MN-5500

MN-5500(MMX150、16MB、2.1GBHD、8xCD、12.1"TFT)
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円

ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円	×48回	ボーナス22,000円×8回
8,800円	×60回	ボーナスなし

プラン835 MN-7760

MN-7760(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"XGA、33.6FAXモデム) ……680,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円

定価合計737,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円	×36回	ボーナス30,000円×6回
8,000円	×48回	ボーナス22,000円×8回
9,700円	×60回	ボーナスなし

プラン836 MN-8000

MN-8000(MMX P200、64MB、3.2GBHD、13.8"XGA、33.6FAXモデム) ……820,000円
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円

定価合計882,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円	×60回	ボーナス34,000円×10回
6,800円	×72回	ボーナス35,000円×12回
11,300円	×84回	ボーナス なし

全国配送OK 代金引換配達OK クレジット最長84回まで 指定日配達OK プラン組替自由 お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書

1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名

★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

◆振込口座

横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

アウトレット 商品です 放出品

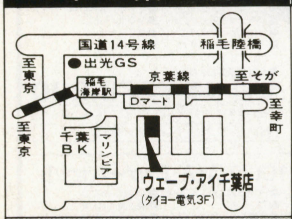
富士通 FMVS2071	238,000円	NEC PC-9821Xa10/K8ZJ	89,800円		
富士通 FMVS2072	238,000円	NEC PC-9821V13/S5C2	139,800円		
富士通 FMVS16T51	179,000円	NEC PC-9821V13/S5F2	149,800円	IBM Aptiva515	69,800円
富士通 FMVS16T53	179,000円	NEC PC-9821V16/C2-P	175,000円	IBM Aptiva740	104,800円
富士通 FMVS16P51	199,000円	東芝 リブレット30(アプリ付)+12MB	125,000円	東芝 ポーテジェ660	309,800円
富士通 FMVS16P53	199,000円	東芝 サテライトPRO430CDT	249,800円	コンパック ARMADA1130	168,000円
富士通 FMVS16P52	189,800円	NEC PC-9821Nr13/D10B	235,000円	エプソン VT-516SX	159,800円
NEC PC-9821Cr13/TA/B	178,000円	NEC PC-9821La10/5A	138,000円		
NEC PC-9821Ct16F/A	187,000円	NEC PC-9821Nr15/S10	268,000円		

展示処分品も多数有り
お問合せ下さい

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

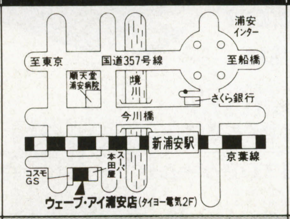
WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

千葉店



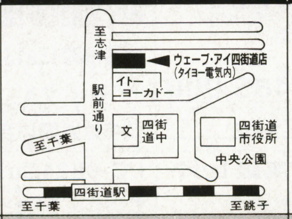
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



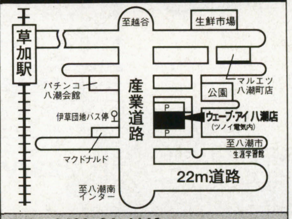
TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

NEC・富士通 新機種登場。
これはイケテル!!すかさずお見逃しなく!

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは各特価＋¥3,800増となります。

PC-9821V233/M7-C2(D2*) ゲームセット
- PC-9821V233/M7-C2 …… 定価¥468,000
- PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- EVE burst error …… 定価¥ 7,800
- 放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
- 愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800

新発売

■合計定価¥573,900
セット特価 ¥418,000

30回	初¥11,210	月¥10,100×29	ボ¥40,000×5
48回	初¥13,759	月¥11,000×47	ボ なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V233/M7-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売

■合計定価¥508,200
セット特価 ¥369,800

24回	初¥10,001	月¥ 9,900×23	ボ¥49,000×4
42回	初¥12,138	月¥11,000×41	ボ なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)高級セット
- PC-9821V233/M7-C2
- PM-700C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- OAタップ
- FD20枚

新発売

■合計定価¥591,600
セット特価 ¥419,800

30回	初¥10,347	月¥ 9,900×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥12,572	月¥11,100×47	ボ なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*) ゲームセット
- PC-9821V200/S7-C2 …… 定価¥398,000
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- EVE burst error …… 定価¥ 7,800
- 放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
- 愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥498,900
セット特価 ¥363,000

24回	初¥10,672	月¥10,100×23	ボ¥46,000×4
42回	初¥13,152	月¥10,800×41	ボ なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V200/S7-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥438,200
セット特価 ¥319,800

20回	初¥11,089	月¥10,100×19	ボ¥57,000×3
36回	初¥11,288	月¥10,800×35	ボ なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)高級セット
- PC-9821V200/S7-C2
- PICTY400(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
- OAタップ
- FD20枚

■合計定価¥541,600
セット特価 ¥359,800

24回	初¥10,419	月¥10,000×23	ボ¥46,000×4
36回	初¥12,783	月¥12,200×35	ボ なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)ゲームセット
- PC-9821V200/M7-C2
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら

■合計定価¥533,900
セット特価 ¥389,800

24回	初¥10,366	月¥ 9,900×23	ボ¥55,000×4
48回	初¥11,275	月¥10,300×47	ボ なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V200/M7-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥468,200
セット特価 ¥342,000

24回	初¥11,446	月¥10,000×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥13,478	月¥11,500×35	ボ なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)ゲームセット
- PC-9821V200/S5-C2
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら

■合計定価¥458,900
セット特価 ¥335,800

24回	初¥10,013	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥14,226	月¥11,300×35	ボ なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V200/S5-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥398,200
セット特価 ¥292,000

20回	初¥10,880	月¥10,000×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,866	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)ゲームセット
- PC-9821V200/M7-H2
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら

■合計定価¥603,900
セット特価 ¥438,000

30回	初¥10,845	月¥ 9,900×29	ボ¥46,000×5
48回	初¥15,354	月¥11,500×47	ボ なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)基本セット
- PC-9821V200/M7-H2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥538,200
セット特価 ¥389,800

24回	初¥10,906	月¥10,000×23	ボ¥54,000×4
42回	初¥12,318	月¥11,600×41	ボ なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)ゲームセット
- PC-9821V166/S5-C2
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら

■合計定価¥418,900
セット特価 ¥308,000

20回	初¥10,615	月¥10,100×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥12,304	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V166/S5-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥358,200
セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,458	月¥10,000×17	ボ¥42,000×3
30回	初¥13,180	月¥10,600×29	ボ なし

PC-9821V200/MZ-C2(D2*)高級セット
- PC-9821V200/MZ-C2
- CPD-17SF9(トリニトロンCRT)
- MJ-830CS(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- OAタップ
- FD20枚

■合計定価¥562,800
セット特価 ¥398,000

24回	初¥10,741	月¥10,000×23	ボ¥57,000×4
42回	初¥12,656	月¥11,900×41	ボ なし

PC-9821V200/SZ-C2(D2*)高級セット
- PC-9821V200/SZ-C2
- MT-8617E(ダイヤモンドトロンCRT)
- BJC-420J(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
- OAタップ
- FD20枚

■合計定価¥534,600
セット特価 ¥379,800

24回	初¥10,224	月¥ 9,800×23	ボ¥53,000×4
42回	初¥14,706	月¥11,300×41	ボ なし

PC-9821V16/S5P-C2(D2*)ゲームセット
- PC-9821V16/S5P-C2
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら

■合計定価¥374,700
セット特価 ¥269,800

18回	初¥11,065	月¥10,000×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥11,392	月¥10,900×29	ボ なし

PC-9821V16/S5P-C2(D2*)基本セット
- PC-9821V16/S5P-C2
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥309,200
セット特価 ¥225,800

15回	初¥10,180	月¥10,000×14	ボ¥54,000×2
24回	初¥11,325	月¥11,100×23	ボ なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット
- PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- EVE burst error …… 定価¥ 7,800
- 放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
- 愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- クリーナ …… 定価¥ 2,000
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥560,900
セット特価 ¥352,800

24回	初¥10,837	月¥10,100×23	ボ¥43,000×4
42回	初¥12,814	月¥10,500×41	ボ なし

PC-9821C200/C-S1基本セット
- PC-9821C200/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥325,000

20回	初¥10,572	月¥10,000×19	ボ¥60,000×3
36回	初¥11,141	月¥11,000×35	ボ なし

PC-9821C200/V-S2基本セット
- PC-9821C200/V-S2
  - ▶PC-DH28W1(28"ワイドTV)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥718,200
セット特価 ¥485,000

30回	初¥10,665	月¥ 9,900×29	ボ¥57,000×5
48回	初¥16,672	月¥12,700×47	ボ なし

PC-9821C166/C-S1基本セット
- PC-9821C166/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

新発売

■合計定価¥418,200
セット特価 ¥315,000

20回	初¥ 9,922	月¥ 9,900×19	ボ¥57,000×3
36回	初¥13,118	月¥10,600×35	ボ なし

PC-9821C233/V高級セット
- PC-9821C233/V
  - ▷PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▷PC-SP700BK(スピーカ)
  - ▷PC-SW700(ウーファ)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- FD40枚

新発売

■合計定価¥649,200
セット特価 ¥479,800

30回	初¥10,660	月¥ 9,900×29	ボ¥56,000×5
54回	初¥13,864	月¥11,600×53	ボ なし

98NOTEシリーズ
- PC-9821Ls150/S14(C2・D2)
- PC-9821Ls13/D10(C2・D2)
- PC-9821Ls12/D10(C・D)
- PC-9821Nw150/S20(C・D)
- PC-9821Nw133/D14(C・D)
- PC-9821Nr166/X30F
- PC-9821La13/S14

プライスNo.1宣言!!
価格はお問い合せください。

PC-9821Xa10/K8特別限定セット
- PC-9821Xa10/K8
- 15インチ・ディスプレー
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- 8MBメモリ(合計16MB)
- 一太郎Ver6.3
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

限定10台

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥158,000

10回	初¥12,202	月¥11,700× 9	ボ¥60,000×1
18回	初¥11,719	月¥10,100×17	ボ なし

PC-9821Xa20/W30基本セット
- PC-9821Xa20/W30
- 15インチ・ディスプレー
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥278,800

18回	初¥11,179	月¥10,000×17	ボ¥47,000×3
30回	初¥12,226	月¥11,200×29	ボ なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット
- PC-9821Cu13T/B
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

限定3台

■合計定価¥408,900
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,487	月¥ 9,900×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥11,909	月¥10,800×29	ボ なし

PC-9821Ct20/A(A・B)ゲームセット
- PC-9821Ct20/A(A・B)
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- EVE burst error
- 放課後マニア倶楽部
- AKIKO HARD
- 愛が見えはじめたら
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

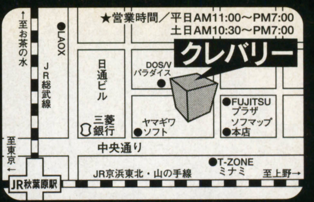
■合計定価¥558,900
セット特価 ¥345,000

24回	初¥11,507	月¥10,000×23	ボ¥41,000×4
36回	初¥14,186	月¥11,600×35	ボ なし

パソコンショップ クレバリー

本社：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00〜PM7：00



★DESKPOWERのプリンタセットの内容は変更可能です。Word97モデルは価格が3,800円UPします。

FMV-DESKPOWER SⅢ165

MMX Pentium166 新登場!!

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 15"CRT
- 32MB
- 2.6GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS31651〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋BJC-420Jプリンタセット
¥265,000 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER SⅢ167

MMX Pentium166 新登場!!

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 17"CRT
- 32MB
- 2.6GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS31671〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋MJ-830CSプリンタセット
¥303,000 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER SⅢ20

MMX Pentium200 新登場!!

〈仕様〉
- MMX Pentium-200
- 17"CRT
- 32MB
- 3.2GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS3201〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋MJ-830CSプリンタセット
¥333,000 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER SⅢ23

PentiumⅡ233 新登場!!

〈仕様〉
- PentiumⅡ-233
- 17"CRT
- 32MB
- 3.2GBHDD
- CD-R
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS3231〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋PM-700Cプリンタセット
¥438,000 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER TⅢ23

PentiumⅡ233 新登場!!

〈仕様〉
- PentiumⅡ-233
- 17"ダイヤモンドトロン
- 32MB
- CD-R
- 3.2GBHDD
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVT3231〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋PM-700Cプリンタセット
¥495,000 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER TⅢ16

MMX Pentium166 新登場!!

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 17"CRT
- 32MB
- 2.6GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVT3161〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋MJ-830CSプリンタセット
¥325,800 Word97モデルは3,800円プラス

FMV-DESKPOWER TⅢ20

MMX Pentium166 新登場!!

〈仕様〉
- MMX Pentium-200
- 17"ダイヤモンドトロン
- 32MB
- 3.2GBHDD
- 20倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVT3201〜3
クレバリー特価!!
Ⓑ 一太郎8モデル＋PM-700Cプリンタセット
¥379,800 Word97モデルは3,800円プラス

旧型DESKPOWER & BIBLO 特別限定大特価

- ●FMVSⅡ1654 ……… ¥228,000
- ●FMVSⅡ1656 ……… ¥229,800
- ●FMV-5133NP5/W-S1 ¥319,800
- ●FMV-5133NU5/W-S4 ¥288,000
- ●FMV-5133NU5/W-S6 ¥289,800

在庫限りの大放出!!

FMV BIBLOシリーズ

新登場

- FMV-NP13
- FMV-NU15
- FMV-NU13
- FMV-NU13D
- FMV-NC13D

プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。

Aptivaシリーズ

新発売

- Aptiva T8B
- Aptiva T8C
- Aptiva T8E
- Aptiva T8F
- Aptiva T9D
- Aptiva T9E
- Aptiva-TAE

プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	JC-1574VM（15"）	特価¥32,800
●NEC	PC-TM171	特価¥89,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥95,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥145,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥66,500
●三菱	RD-17V	特価¥63,800
●三菱	RD-17GXⅡCLEAR	特価¥69,800
●三菱	RD-17GⅡCLEAR	特価¥79,800

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥19,800
●Canon	BJC-420J	特価¥28,800
●Canon	BJC-620JW	特価¥44,980
●Canon	BJC-455J	特価¥46,800
●Canon	BJC-35vⅡ	特価¥32,500
●EPSON	MJ-6000C	特価¥108,000
●EPSON	LP-700W	特価¥44,500
●EPSON	LP-1700S	特価¥76,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥43,800
●FUJITSU	XJ-610	特価¥28,800
●NEC	PICTY400	特価¥38,000
●NEC	PICTY80L	特価¥15,800
●ALPS	MD-1000J	クレバリー特価

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-ECC-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥13,880
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥26,800
●I・O	Cb234-16M	特価¥18,800
●I・O	Cx34-16M	特価¥20,800
●I・O	Nb64-16MT	特価¥14,500
●I・O	Nb64-32MT	特価¥26,800
●I・O	Nr64-16MT	特価¥12,880
●I・O	Nr64-32M	特価¥23,500
●I・O	Nr64-64ME	特価¥44,500
●メルコ	ESD-16MH	特価¥12,880
●メルコ	ESD-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	EMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	EMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	EMW-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMW-P64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMF-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	VMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	VMC-W32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥27,400
●メルコ	VD8-16MH	特価¥14,500
●メルコ	VD8-32MH	特価¥26,800
●メルコ	VSG-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VED-E32MH	特価¥26,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000（Ultra SCSI）	特価¥51,800
●メルコ	DSC-U3000（Ultra SCSI）	特価¥56,800
●メルコ	DSC-D2000PS（PCI用I/F付）	特価¥48,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥41,500
●I・O	UHDS-H2G	特価¥47,500
●I・O	UHDS-H2G/UPCI	特価¥58,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I・O	HDVS-2G/98ⅢP（I/F付）	特価¥43,800
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥48,990
●I・O	HDI-3.2G/DV（DOS/V・IDE）	特価¥46,500
●I・O	HDI-3.2G/98（内蔵・IDE）	特価¥47,500
●I・O	HDI-2.1G/98（内蔵・IDE）	特価¥36,800

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDV-PX12（12倍速）	特価¥23,800
●I・O	CDV-PX12/PCSC（12倍速ノート）	特価¥28,800
●I・O	CDC-AB86（8倍速6連装）	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86（8倍速6連装）	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB16（16倍速ファイルベイ）	特価¥19,800
●I・O	MOF-640（MO）	特価¥69,800
●I・O	MOF-230W（MO）	特価¥43,300
●I・O	CDR-PVX24（CD-R）	特価¥58,990
●メルコ	CDS-S16（16倍速）	特価¥25,200
●メルコ	CDS-D16C（16倍速ノート）	特価¥32,800
●メルコ	CDI-16FB（16倍速ファイルベイ）	特価¥19,300
●メルコ	CDS-2W6R（CD-R）	特価¥58,500
●メルコ	MOS-S640（MO）	特価¥67,980
●メルコ	MOS-S230（MO）	特価¥38,800
●メルコ	MON-D230C（ノート用MO）	特価¥45,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ（3.5"1FDD）	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ（3.5"2FDD）	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ（5"1FDD）	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ（5"2FDD）	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX（FDDインターフェース）	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M15（スピーカ）	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP（スピーカ）	特価¥ 9,980
●NEC	PC 3Dエンジン＋ULTIM@TE	特価¥14,500
●NEC	PC 3Dエンジン＋バイオハザード	特価¥17,500
●NEC	PC-9801-118（サウンドボード）	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86（サウンドボード）	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R（98ノート用FM音源）	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,000
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A（SCSIⅡカード）	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M（SCSIⅡカード）	特価¥13,000
●メルコ	WGP-VG2DX	特価¥16,980
●メルコ	WGP-VG4DX	特価¥20,000
●I・O	GA-PVR3D4/PCI	特価¥13,800
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥29,300
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥36,700
●I・O	GA-PGDX2/98PCI	特価¥15,800
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800
●I・O	GA-PRTV4/PCI	特価¥22,980
●I・O	GA-PRTV4/98PCI	特価¥22,980

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-2000WIN（スキャナ）	特価¥28,990
●EPSON	GT-5000WIN（スキャナ）	特価¥33,800
●EPSON	GT-8500WIN（スキャナ）	特価¥46,980
●EPSON	GT-9500WIN（スキャナ）	特価¥98,000
●SHARP	JX-250W3（スキャナ）	特価¥47,500
●SHARP	JX-150（スキャナ）	特価¥23,980
●NEC	PC-IN700/3S（スキャナ）	特価¥41,800
●Canon	IS-11（スキャナカートリッジ）	特価¥10,800
●NEC	Aterm IT-55DSU（TA）	特価¥38,000
●マイクロコム	Desk Porte Voice（56Kモデム）	特価¥20,800
●USロボ	スポーツスターSP560V-P（56Kモデム）	特価¥21,800
●ヒューコム	HUCOM-EX336W（33.6Kモデム）	特価¥11,800
●TDK	DF3314EX（33.6Kモデムカード）	特価¥25,800
●TDK	DF3314ES（33.6Kモデムカード）	特価¥20,980
●SHARP	MD-PS1（デジカメ）	特価¥93,800
●SONY	DSC-F1（デジカメ）	特価¥64,800
●NEC	PICONA（キット付）	特価¥55,800
●RICOH	DC-2E（デジカメ）	特価¥39,800
●CASIO	QV-10A（デジカメ）	特価¥20,800
●CASIO	QV-100（デジカメ）	特価¥39,800
●CASIO	QV-300（デジカメ）	特価¥52,980
●Canon	PowerShot30T（デジカメ）	特価¥35,800
●Canon	PowerShot30（デジカメ）	特価¥27,800
●Canon	PowerShot600N（デジカメ）	特価¥79,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO（マウス付）	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード	特価¥32,500
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード（マウス付）	特価¥35,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ワコム	Art PadⅡSerial	特価¥13,980
●ワコム	Art PadⅡPro Serial	特価¥26,800

EPSON newカラリオ

- PM-700C 特価¥41,800
- MJ-930C 特価¥56,800
- MJ-830CS 特価¥32,500
- MJ-510CS 特価¥23,500

（Bタイプ）
- ●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
- ●マウステーブル付
- ●17インチディスプレー対応

特価¥10,800

（Cタイプ）
- ●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
- ●タワー型パソコンに最適

特価¥10,500

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午前・午後・夕方6時すぎ）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

- ★ 3万円未満 ……500円
- ★ 3万円以上〜10万円未満…1000円
- ★10万円以上〜30万円未満…1500円
- ★30万円以上〜40万円未満…2500円
- ★40万円以上〜60万円未満…3000円
- ★60万円以上〜90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1200円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

夏のわくわく ボーナスセール 実施中

Bitmapの安心信頼・全国通販

AM10:30－PM7:30（水曜定休） CALL 受付!

通販申込ダイヤル **0492-89-2369**

メーカー保証付・初期不良新品交換・NECパソコンの買取、下取、中古販売

FAX 83-0863

初心者大歓迎の店

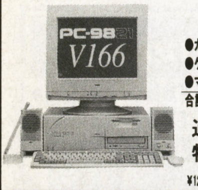
各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は6月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

今月のおすすめセット

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

8-B1 NEC 98バリュースターV166セット



- PC-9821V166/S5C2
  MMX－166MHz メモリ32MB HD2.0GB CD(最大20倍速)
  モデム33.6K 一太郎 1-2-3etc 15"CRTモデル
- カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
- ゲームソフト 信長の野望将星録
- マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥387,700

通販特価 **¥265,000**

¥12,700×24回／¥8,900×36回／¥7,700×24回・ボーナス¥30,000×4回

8-B2 富士通 デスクパワーSIII165セット

- FMVSIII1651
  MMX－166MHz メモリ32MB HD2.6GB CD(13倍速)
  モデム33.6K 一太郎8 1-2-3etc 15"CRTモデル
- カラープリンタ MJ－830C ●プリンタケーブル
- ゲームソフト To Heart ●マウスパッド
- クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥369,700

通販特価 **¥275,000**

¥13,150×24回／¥9,100×36回／¥8,100×24回・ボーナス¥30,000×4回

8-B3 IBM アプティバT95セット

- Aptiva T95
  MMX－200MHz メモリ32MB HD4.2GB CD(最大16倍速)
  モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 17"CRTモデル
- カラープリンタ BJC－620J ●プリンタケーブル
- 増設メモリ32MB ●マウスパッド
- クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥393,000**

¥18,300×24回／¥12,800×36回／¥7,800×36回・ボーナス¥30,000×6回

オリジナルパソコン作れます DOS／Vパソコン組立実習開催中!

DOS／Vパーツ CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD－ROM メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

パソコン

NEC	
PC-9821V12/S7RC	¥168,000
PC-9821V13/S5C3,D3	¥175,000
PC-9821V20/S7C3	¥235,000
PC-9821V20/M7C3,D3	¥245,000
PC-9821XC13/S5A2,B2	¥180,000
PC-9821XC13/M7A,B	¥173,000
PC-9821CR13/TA,B	¥150,000
PC-9821XA10/K8Z	¥ 99,000
PC-9821V166/S5C,D	¥218,000
PC-9821V200/M7C,D	¥325,000
PC-9821V200/S7C,D	¥285,000
PC-9821CT20/AA	¥299,000
PC-9821NR13/D10A,B	¥248,000
PC-9821NR15/S14F	¥315,000
PC-9821NR12/D10	¥195,000
IBM	
Aptiva J35	¥178,000
Aptiva 770	¥168,000
Aptiva T85	¥269,000
Aptiva B97	¥355,000
TP535-MF9	¥259,000
Apple	
PM7300/180	¥228,000
PM7600/200	¥305,000
TOSHIBA	
Libretto 50CTA	¥168,000
SHARP	
MN-W100	¥265,000
MN-6550D	¥318,000
MN-7750	¥354,000
SOTEC	
QuattoroV150X	¥308,000

在庫商品限りで完売となります。お早めにご利用ください

新製品についても、お問い合わせ下さい。

中古パソコン

PC98XP/U8W+増設メモリ16MB	¥ 69,800
PC98ND/340W相当品+CPU2倍	¥118,000

モニタ

21"	飯山	MT-8621E	¥145,000
	三菱	RD-21GX	¥168,000
17"	三菱	RD-17V	¥ 65,000
	三菱	RD-17GX2	¥ 72,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 69,800
	飯山	MT-8617E	¥ 64,800
	エレコム	HRM-L17	¥ 58,000
	NEC	PC-KM175	¥ 79,800
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥ 49,800
	三菱	RD-15M	¥ 39,800
	富士通	15"CRT	¥ 29,800

プリンタ

キヤノン	BJC-35V2	¥ 34,800
	BJC-240J	¥ 22,800
	BJC-420J	¥ 29,800
	BJC-455J	¥ 49,800
	BJC-620JW	¥ 44,000
エプソン	PM-700C	¥ 44,800
	MJ-830C	¥ 30,800
	MJ-930C	¥ 57,800
	MJ-3000C	¥ 64,800
	MJ-6000C	¥105,000
NEC	PC-PR101/J200	¥ 24,800
	PC-PR1000EW	¥ 39,800
	PC-PR2000X	¥115,000
アルプス	MD-4000J	¥ 58,000
	MD-2300J	¥ 64,800

その他の周辺機器については、お問い合わせ下さい。

ハードディスク

メルコ	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ DNB-340	内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vシリーズ,ドライブベイ DBI-N2000	内蔵2GB	¥42,400
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13 DNN-T1000	内蔵1GB	¥39,800
	PC-9801,PC9821シリーズ（一部の機種を除く） DSC-N2000N	外付2GB	¥51,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用 DSC-S2000S	外付2GB	¥43,800
	98ドライブベイ専用 DBI-N2500	内蔵2.5GB	¥46,400
IOデータ	PC－9821シリーズ・DOS／V PCIバス UHDS-H4G	外付4GB	¥78,400
	PC-9801,9821シリーズ（一部の機種を除く） HDVS-2G/98IIIP	外付2GB	¥45,400
	DOS／V(OADG仕様)マシン HDVS-2G/ISA	外付2GB	¥49,400
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13 HDNS-2G	内蔵2GB	¥55,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用 HDI-3.2G/98	内蔵3.2GB	¥52,000
	DOS／Vマシン増設IDE HDI-3.2G/DV	内蔵3.2GB	¥51,200

フロッピーディスク

αデータ	3.5"×1ドライブ(98)	¥14,500
	3.5"×2ドライブ(98)	¥21,800
	5"×1ドライブ(98)	¥19,500
	5"×2ドライブ(98)	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WHP-PM8	¥39,800
	WGN-V4	¥18,400
	TGP-VR4	¥14,400
IOデータ	GA-DRV4/98	¥18,400
	GA-PG3DX4/98PCI	¥20,000
	GA-PG3DX4/PCI	¥20,000

メモリ

IOデータ	NE-SIMXA-32M×2T	¥52,600
	NE-SIMXB-32M×2T	¥46,400
	NE-ECC-16M×2T	¥27,200
	NE-ECC-32M×2T	¥52,800
	NE-EDO-16M×2T	¥23,800
	NE-EDO-32M×2T	¥46,400
	EDO326-16M×2T	¥23,800
	EDO326-32M×2T	¥46,400
	DV-SIM326-16M×2T	¥23,800
	DV-SIM326-32M×2T	¥46,400
メルコ	EMF-P32MH	¥23,800
	EMW-P32MH(16M×2)	¥23,800
	EMW-P64MH(32M×2)	¥46,400
	EMH-32MH(16M×2)	¥23,800
	EMH-64MH(32M×2)	¥46,400
	VMC-W32MH(16×2)	¥23,800
	VMC-W64MH(32×2)	¥46,400
	VMH-32MH(16M×2)	¥23,800
	VMH-64MG(32M×2)	¥46,400

CD／MOドライブ

三菱	MK-640F7-WIN	¥84,800
	MK-230L3	¥47,800
富士通	SMB-640D2	¥69,800
メルコ	MOS-S230	¥39,800
	MOS-S640	¥71,800
	MOS-A640	¥76,800
IOデータ	MOF-640	¥71,800
	MOF-230W	¥43,800
	MOF-640/98IIIP	¥85,600
メルコ	CDI-16FB	¥19,800
	CDS-S16	¥26,200
IOデータ	CDC-TX86	¥31,800
	CDC-AB86	¥23,800
	CDV-AB16	¥19,800
	CDV-PX12	¥26,200
メルコ	CDS-2W6R	¥61,600
IOデータ	CDR-PVB24	¥52,600

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥32,800
	PC-IT55D1	¥43,800
メガソフト	Power 14400	¥ 9,800
オムロン	MA-2814	¥14,800
メルコ	IND-M288S	¥17,800
IOデータ	PCML-336	¥24,500
ヒューコム	HUCOM-EX336	¥15,000

デジタルカメラ

コダック	DC40	¥48,800
リコー	DC-2	¥45,800
カシオ	QV-11	¥22,800
ソニー	DSC-F1	¥58,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
メルコ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
Qビジョン	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	WaveMasterカード	¥33,800

スキャナ

キヤノン	CanoScan300	¥34,800
EPSON	GT-5000WINP	¥35,800
	GT-8500WIN	¥52,800
NEOS	NSF-600P	¥34,800

ソフト(ゲーム&ビジネス)

25%OFFより（一部のソフトを除く） 新作予約受付中!

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

7/11 発売予定予約受付!

エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド

予約特典 先着50本限 特価¥11,800 エヴァンゲリオンオリジナル下敷きプレゼント!(絶対ほし～い)

小・中・高生 生徒大募集

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

パソコン専門ショップ

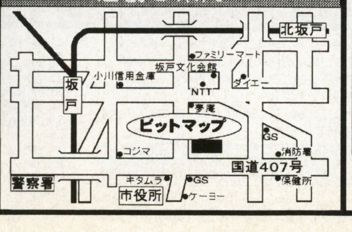
ビットマップ

AVIC・アビック通販部

350－02 埼玉県坂戸市清水町46－40－103

店舗営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内



申込方法

まず0492－89－2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2－3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円／個より(地域、大きさにより異なります)

特集

夏のホーム・パソコン徹底チェック

10メーカー最新23機種を紹介

SONY	VAIO
富士通	FMV-DESKPOWER
NEC	PC-9821 CEREB
東芝	Vision Connect
日立	FLORA Prius
コンパック	PRESARIO
Panasonic	CF-233PD
NEC	PC-9821 ValueStar
三菱	apricot MS
東芝	Infinia
日本アイ・ビー・エム	Aptiva S
EPSON	ViViDY VM2300 MC23

夏のボーナス商戦に向けて，各メーカーからパソコン新製品が続々と登場しています。今回のトレンドは，「家族で使えるホーム・パソコン」。ビデオ入力機能を備えたり，ゲームマシンのようなデザインを取り入れるなど，特徴のある製品が多く見られます。

そこで特集では，これらのホーム・パソコンを大紹介。気になる搭載機能を，各機種ごとに徹底チェックしてみたいと思います。新パソコンを購入するときの参考にしてください。

また，全国展開しているショップも一覧表で紹介。「パソコンがほしいけど，どこで買えばいいの？」というビギナーなら，紹介しているショップでの購入がおすすめです。

この夏の購入計画は，このページを読んでじっくり考えてください！

ホーム・パソコン大紹介

ここでは，ベーマガ編集部がすすめるホーム・パソコンを一挙に紹介しましょう。キミに合うパソコンは見つかるかな？

ソニーからマルチメディア・ホーム・パソコンが登場

SONY

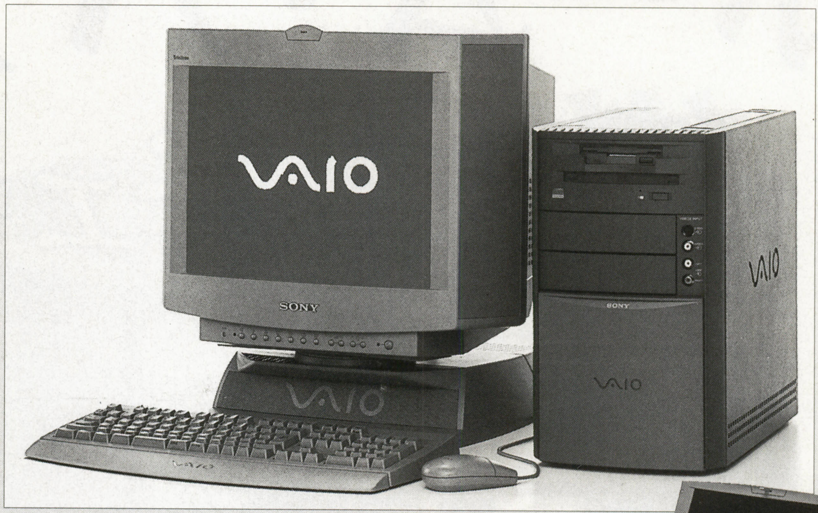
VAIO（バイオ）シリーズ

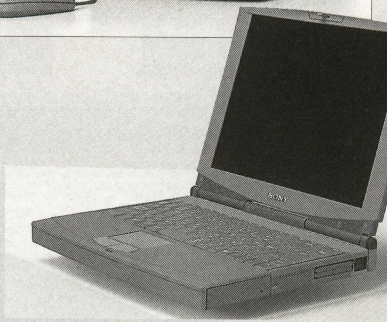
（1997年7月発売）

■問い合わせ
VAIOカタログセンター
☎03-5454-0700

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/

■PCV-T700MR
オープン価格
（実売500,000円前後）
■PCG-707
オープン価格
■PCG-705
オープン価格
（ともに実売400,000円前後）





ソニーの新ブランドのパソコン登場！

デジカメをはじめ，AV機器ブランドとして定評のあるソニーから，ホーム・パソコン「VAIO」シリーズが登場しました。第1弾として，ノートブック・モデル2機種が7月1日に，ミニタワー・モデル1機種が7月15日に発売されます。新ブランドの名称であるVAIO（ビデオ）は，「Video Audio Integrated Operation（オーディオ インテグレーテッド オペレーション）」の頭文字をとったもので，ビジュアルとオーディオ関連の機能が充実したパソコンというイメージを，強く打ちだしています。

マルチメディア機能が満載

ミニタワー・モデル『PCV-T700MR』（オープン価格）では，TVチューナ機能を内蔵したMPEGリアルタイム・エンコーダを装備。動画を取り込んで，MPEGデータへ変換できます。取り込んだ動画は，ビデオ・クリップ編集ソフト「Slipclip（スリップ・クリップ）」でカット編集が可能。搭載されているCD-Rドライブを利用すれば，編集した動画をCD-Rに保存でき，オリジナル・ビデオCDが作成できます。また，ビデオ出力端子を使えば，ビデオテープに編集映像を録画させることも可能。これなら，パソコンがない人にも作品を見てもらえますね。

画像管理ソフト「PictureGear（ピクチャー・ギア）」や，画像加工ソフト「Adobe Photo Deluxe 1.0J（アドビ フォト・デラックス）」などが導入されているので，デジカメやDV（デジタル・ビデオ）カメラで撮影した静止画を，ホームページや絵ハガキにも利用できます。

搭載CPUは，最新のPentium（ペンティアム）Ⅱ-266MHz。動画／音声などの大容量データ処理に，絶大なパフォーマンスを発揮してくれます。それらデータを保存するHDDは，4.3GBという容量を確保しています。

セットになっているディスプレイには，スタンド部分にスピーカを，上部にマイクを内蔵。設置や配線作業が，手軽にできるようになっています。

VAIOノートブック・モデルが先駆けて発売！

ミニタワー型に先駆けて，ノートブック・タイプの『PCG-707』『PCG-705』（ともにオープン価格）の2機種が発売されます。CPUは，『PCG-707』がMMX対応Pentium-166MHz，『PCG-705』がMMX対応Pentium-150MHzを搭載しており，厚さ37.6mm，重量2.4kgという薄型／軽量を実現しています。本体には，付属のCD-ROMドライブやFDD，セカンド・バッテリのいずれかを内蔵できるデバイス・ベイを装備。セカンド・バッテリを併用すれば，最大約6時間のバッテリ駆動が可能です。デジカメで撮影した画像を，撮ったその場で整理や編集をしたい場合に便利ですね。

同時発売のドッキング・ステーションには，ネットワーク・ポートやSCSIコネクタ，静止画用DV端子を装備。ネットワーク端末としても利用できます。

これからソニーが，パソコンでどのような展開を見せてくれるか注目です。

豊富なラインナップに最新機能を満載

富士通

FMV-DESKPOWER（デスクパワー）シリーズ

(1997年6月発売)

■問い合わせ先
FMインフォーメーションサービス
☎0120-89-4321

■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/

価格268,000円〜

主なモデル
■SⅢ16A
(15インチ・ディスプレイ・セットモデル)
価格268,000円
■TⅢ20
(17インチ・ディスプレイ・セットモデル)
価格453,000円
■TⅢ20D
(17インチ・ディスプレイ/DVD-ROMドライブ・セットモデル)
価格553,000円

充実したラインナップが魅力

豊富なラインナップが特徴のDESKPOWERシリーズに，PentiumⅡ-233MHzなど，最新技術を搭載した新シリーズが登場しました。

新シリーズでは，搭載CPUや導入済みビジネス・ソフトなどによって12機種33モデルにわけられ，ユーザーの細かいニーズに対応できるようになっています。一部の機種以外は，MMX対応PentiumもしくはPentium-Ⅱを搭載。高速メモリS-DRAMを装備するなど，基本スペックの面でのパワーアップがはかられました。

モデルには，低価格が魅力の「スタンダード・モデル」と，高速CPUやメモリ/HDD容量をアップさせた「ハイスペック・モデル」，特定の周辺機器を装備した「スペシャル・モデル」の3タイプを用意。

さらにスタンダード・モデルとハイスペック・モデルは，導入されているワープロ/表計算ソフトにより，以下の3タイプにわけることができます。

- 一太郎モデル（一太郎8＋ロータス1-2-3 97）
- OASYSモデル（OASYS V4.1＋ロータス1-2-3 97）
- Wordモデル（Word97+Excel97）

これまで使っていたソフトが導入されているパソコンを選べば，データも受け継がれますし，作業もすぐに再開できるでしょう。

多彩な搭載機能を使いこなそう

最上位モデルでは，CDにデータを書き込めるCD-Rドライブを搭載。大切なデータや，大容量データの保存に活用できます。スペシャル・モデルでは，テレビ電話に対応した「SCⅢ16」，MOドライブを搭載した「TⅢ20M」，DVD-ROMドライブを搭載した「TⅢ20D」の3タイプが用意されています。周辺機器も併せて購入しようと思っている人におすすめです。

すべてのモデルには，15もしくは17インチのディスプレイが付属しています。しかも17インチ・ディスプレイは，14インチなみの奥行きを実現した，省スペース設計。机の上が狭くなるのでは，と思っている人でも心配いりません。

また，全機種USBコネクタを2ポート搭載しているので，USB規格に対応した周辺機器なら，パソコン本体の電源を落とすことなく接続できます。

初心者向けのマニュアルも充実しており，パソコンの仕組みや使いかた，インターネットの接続方法などをわかりやすく解説。これからパソコンをはじめようと思っている人にピッタリのパソコンです。

AV機器感覚で扱えるコンピュータ

NEC
PC-9821 CEREB（セレブ）シリーズ
(1997年6月発売)

■問い合わせ先
NECパソコンインフォーメーションセンター
東北☎022-387-6555
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-930-9821
九州☎092-262-9800

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

■単体モデル
C233/V　価格498,000円
C166/C　価格298,000円
■ディスプレイ・セットモデル
C166/C model S1
(17インチ・ディスプレイ)
価格398,000円

これぞパソコンの未来形

NECのニュー・コンセプト・パソコン『CEREB』は，デストクップ型やタワー型とくらべ，AV機器を意識したデザインが特徴です。そのため，居間でTVと一緒に設置しても，違和感なく部屋の雰囲気に溶け込めます。静音設計されているので騒音も小さく，TVを見ているときに電源がONになっていても気になりません。これも，居間などへの設置を想定してのことでしょう。

オプションとして，1,024×600ドット表示およびハイビジョン入力端子を装備したBS内蔵32インチワイドTV『PC-DH32W1』(単体価格380,000円)と，17インチ・ディスプレイ『PC-DH171』(単体価格100,000円)が用意されています。他にもスピーカや専用TVスタンドなどがあり，デザインを統一したトータル・コーディネートが可能。これらの機器で環境をそろえれば，インテリアとして見栄えがよくなることまちがいなしです。

誰でも扱える操作性を実現

添付されているワイヤレス・キーボードと，そのキーボードに接続するマウス，そしてトラックボール機能を兼ねたメディア・コントローラ(PC-9821C233／Vのみ付属)によって，本体から離れた場所からでもリモコン感覚で操作が可能になっています。大画面TVでパソコンを楽しみたい人には，うれしい装備ですね。

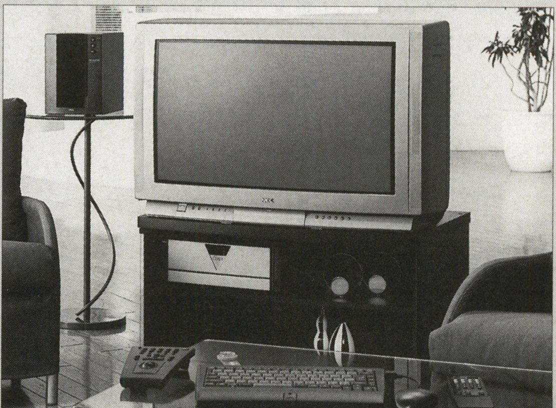
アプリケーションの起動は，初心者に優しいメニュー・ソフト『CEREBメニュー』で行なうので，はじめてパソコンを扱う人でも，とまどうことなく操作できるでしょう。

最上位モデルPC-9821C233では，MMX対応Pentium-233MHzを搭載。また，DVD-ROMドライブを標準搭載しているので，これから続々と発売されるDVDソフトウエアがバッチリ楽しめます。もちろん，これまでのCD-ROMソフトにも対応しているので，過去のソフト資産も活用可能です。

豊富な付属ソフトで活用範囲は無限大

MMX対応ゲーム『電脳戦機バーチャロン』や，ローランド社のMMX対応ソフトウエアMIDI音源『VIRTUAL SOUND Canvas（バーチャルサウンドキャンバス） VSC-88』など，50本以上のソフトが付属。ワープロ・ソフトも用意されているので，ホビーにもビジネスにも即対応してくれるでしょう。

今回は，廉価モデルとしてMMX対応Pentium-166MHzを搭載した『PC9821C166／C』も同時発表されました。DVD-ROMの代わりに13倍速のCD-ROMドライブを内蔵しており，パソコンとしての活用を前提としたモデルになっています。



《写真1》ディスプレイやスピーカもそろえて，CEREBをかっこよく設置しよう

本格的ホームユース・パソコン登場！

東芝 ビジョン コネクト
Vision Connect
(1997年6月発売)

■問い合わせ先
ダイヤル3100
東京☎03-3252-3100
大阪☎06-643-3100
仙台☎022-213-3100

■ホームページ
http://www2.toshiba.co.jp/pc/

価格248,000円

ビデオ感覚で使える ホーム・パソコン

東芝から，大画面TVに接続して楽しめるホーム・パソコン「Vision Connect」が登場しました。Vision Connectの特徴は，手軽にリビングで使えるように装備された“ワイヤレス・キーボード”と，インターネットでのネットサーフィンにも便利な“マウス機能付きリモコン”の存在。リモコンならボタンも少ないですし，キーボードが苦手な人でも，すぐ操作に慣れることでしょう。

DVD-ROMドライブを搭載しているので，従来のCD-ROMや音楽CDに加え，話題のDVDソフトが再生可能。Sビデオとコンポジット出力端子でTVやAV機器へ接続すれば，美しい映像，高品質音声でDVDを楽しむことができます。パソコンとしてだけでなく，再生プレーヤとしても利用できるので，1台で何役もこなしてくれそうです。

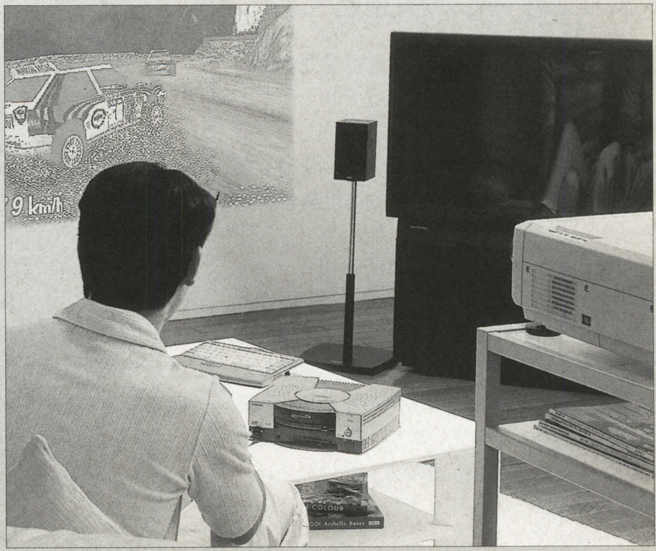
Pentium-133MHz，32MBのメモリ，1.4GBのHDDを搭載。ビジネス・ソフトが導入されているので，オプションのフロッピーディスク・ドライブを増設すれば，会社や学校からデータを持ち帰って，家で作業を続けることもできます。

話題の新規格接続コネクタ，USB端子を2基搭載。対応オプションのジョイパッドを接続すれば，ゲームもより楽しめるでしょう。

リビング・ルームへの設置を考慮して，ビデオデッキのようなデザインを採用。TVを設置しているAVラックなどにも，簡単に収納できます。このデザインなら，他のAV機器と並べて設置しても，違和感がありませんね。

家族全員で楽しく使おう！

付属ソフトの存在も見逃せません。通信カラオケ・ソフト「シングる」を使えば，ホーム・カラオケ・パーティだってOK。FAXモデムを内蔵しているので，手続きさえ済めば，通信で曲データを入手できるようになります。もちろん，インターネットだって楽しめますよ。



特別限定として，あの有名なロールプレイング・ゲーム「ファイナルファンタジーVII」のオリジナルDVD-High Quality（ハイクオリティ）CGコレクションが付いてくるのも，ゲーム好きのユーザーにとっては注目でしょう。その他にも，パソコン通信ネットへのオンライン・サインアップ・ソフトや体験ゲーム集など，楽しいソフトが満載されています。

DVDの映画鑑賞やゲームを楽しんだり，インターネットで旅行先を探してレジャー計画を考えたりと，Vision Connectなら手軽にいろんなコトに活用，挑戦できます。パソコンの便利な部分だけを家族みんなで使いたい，そう考えている人におススメの1台です。

FLORAシリーズがコンパクトになって新登場

日立 FLORA Prius（フローラ プリウス）シリーズ

（1997年6月発売）

FLORA Prius 330 PR330H16
オープン価格（ダイレクト価格348,000円）

■問い合わせ先
FLORA安心コールセンター
☎0120-8855-96

■ホームページ
http://www.hitachi.co.jp/index-j.html

ミニタワーより小さいマイクロ・タワー型

日立のDOS／Vパソコン，FLORA Priusシリーズに新モデルが登場しました。すべてのモデルでMMX対応Pentiumを搭載し，マルチメディア機能が大幅にパワーアップされています。

新モデルの中で注目したいのが，新ボディを採用した『FLORA Prius330』シリーズ（オープン価格）です。パソコン・ケースに，ミニタワーよりもコンパクトなマイクロ・タワーを採用。さらに，液晶ディスプレイとセットにできるなど，徹底した省スペース化がはかられています。

液晶ディスプレイは，15.5インチHi-Add（ハイ アド）ressing（レッシング）STN液晶ディスプレイか，13.3インチ・スーパーTFT液晶ディスプレイのどちらかから選択します。Hi-AddressingSTN液晶では26万色，スーパーTFT液晶では1,619万色表示が可能です。

インターネットが無料で楽しめる！

通信機能として，33,6kbpsのFAXモデムと，ネットワーク構築のためのLANインターフェースを標準装備。10分以内なら，何回でも無料でアクセスできるサービス（平成9年11月30日まで有効）が用意されているうえ，英語翻訳ソフトも導入されているので，少ない投資でインターネットが体験できます。

FLORA Priusシリーズでは，紹介しているマイクロ・タワー型の他にも，ミニタワー，ノート型が発売されています。

省スペース，可搬性を備えたニューPRESARIO

コンパック PRESARIO（プレサリオ）シリーズ

（1997年5月発売）

PRESARIO 3070　オープン価格
PRESARIO 4190　オープン価格

■問い合わせ先
プレサリオ・サポートセンター
☎0120-099589

■ホームページ
http://www.compaq.co.jp/

液晶ディスプレイで省スペースを実現

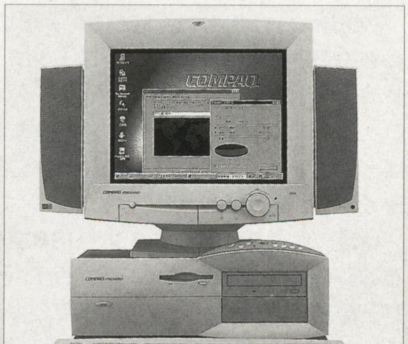
PRESARIOシリーズは，家電感覚の操作性，本格的なAV機能，オリジナル・デザインをいち早く取り入れたDOS／Vパソコンです。これまでのパソコンとのちがいを押しだしたスタイルは，発表当時注目を集めました。

今回発表されたエントリー・モデル，『PRESARIO 3070』（オープン価格）は，本体とディスプレイが一緒になった一体型。12.1インチTFT液晶ディスプレイを採用しおり，省スペースはもちろん，持ち運びにも適したスタイルとなっています。家の中であれば，居間や勉強部屋，書斎などにカンタンに移動できるので，一家に1台というイメージにピッタリです。CD-ROMドライブには，

最大4枚までCDを同時セットできる4連装CDチェンジャを搭載し，めんどうなCD交換の手間を省いてくれます。液晶ディスプレイまわりには，高品質再生が可能なJBLスピーカを内蔵。音楽CDはもちろん，ゲーム中の音楽もクリアに再生してくれます。

デスクトップ・モデルも登場

同時発表された『PRESARIO 4190』（オープン価格）は，SDRAM，16倍速CD-ROMドライブ，HDD容量4GBとハイスペックを実現した上位モデルとなっています。セットになっているディスプレイは，15インチと17インチの2種類から選択が可能。設置場所に併せてディスプレイを選びましょう。



本体とドライブ部分が分離！
日本アイ・ビー・エム Aptiva（アプティバ） Sシリーズ

（1997年3月発売）

■問い合わせ先
ダイヤルIBM
☎0120-04-1992

■ホームページ
http://www.ibm.co.jp/

Aptiva B87 オープン価格（ダイレクト価格379,000円）
Aptiva B97 オープン価格（ダイレクト価格419,000円）

Cool（クール）なデザインが人気のヒミツ！

黒を基調としたカラーリングは，インテリアとしても十分魅力的です。パソコンの本体部分と，フロッピーディスク・ドライブとCD-ROMドライブ部分であるメディア・コンソール部分が分離しているのも，大きな特徴でしょう。本体を机の上に置く必要がないので，本体を床に置けば，机まわりのスペース節約にもなります。新モデルでは，すべてのモデルにMMX対応Pentiumを搭載。MMX対応ソフトをはじめ，付属ソフトを快適に楽しめます。

楽しくパソコンが学べるツールが付属

パソコンのセットアップからソフトの使用方法までをていねいに解説したビデオや，キーボード練習ソフト，Windows95学習ソフトなど，はじめてパソコンに触れる人でも楽しく学べる学習ツールも多数付属。家族でパソコンを楽しむことを考えているなら，こうしたツールの付属はうれしいですね。

また，新たに音声認識ソフトを導入。ヘッドセット・マイクロホンでパソコンに話しかければ，音声によるアプリケーションの起動や，日本語による文書作成が可能になっています。

ViViDYにMMX対応Pentium-233MHz搭載の新モデル
EPSON ViViDY（ビビディ） VM2300 MC23

（1997年6月発売）

■問い合わせ先
エプソンPCインフォーメーションセンター
札幌☎011-222-7930
東京☎0424-99-7155
大阪☎06-397-1909
福岡☎092-452-3941

■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

オープン価格（実売320,000円前後）
（ディスプレイ・セットモデルあり）

高性能を追求したハイスペック・モデル

今年の1月に登場した，ハイエンドかつ多機能モデルViViDYシリーズが，さらにパワーアップされました。MMX対応Pentium-233MHz，データ転送速度56kbpsを誇るFAXモデムをはじめ，最新技術が早くも製品に投入されています。

容量4GBを誇るHDDは，最高33MB／秒のデータ転送が可能なUltra（ウルトラ）-DMAに対応。内蔵CD-ROMドライブは，最高24倍速という高速データ転送を実現しています。これなら，アプリケーションのインストール，大容量データの読み込みもストレスなく行なえますね。SoundBlaster（サウンドブラスター） AWE64搭載で，高品質MIDIサウンドの再生が可能。付属のALTEC LANCING社製スピーカとサブウーハで，ゲームはもちろん音楽CDもAV機器なみの音質で楽しめるでしょう。

インターネット上のバーチャル3D空間を体験できる！

主な付属ソフトとして，高性能レタッチ・ソフト「Adobe（アドビ） Photo（フォト） Deluxe（デラックス）」が導入済み。MMX対応ソフトなので，処理に時間がかかる画像加工作業が，軽快に行なえます。

また，インターネット上の3Dバーチャル・ホーム・スペースへアクセスできるブラウザと，オリジナルの3D空間を作成できる「バーチャル・ホーム・スペース・ビルダー」が付属。インターネットを箱庭感覚で楽しんでみるのも，おもしろそうですね。

apricotに17インチ・ディスプレイ・セットモデル登場

(1997年6月発売)

三菱 apricot MSシリーズ

apricot MS540 オープン価格（実売300,000円前後）
apricot MS660 オープン価格（実売350,000円前後）

■問い合わせ先
三菱パーソナルコンピュータ・インフォメーションセンター
☎0120-172399
■ホームページ
http://www.mitsubishi.co.jp/

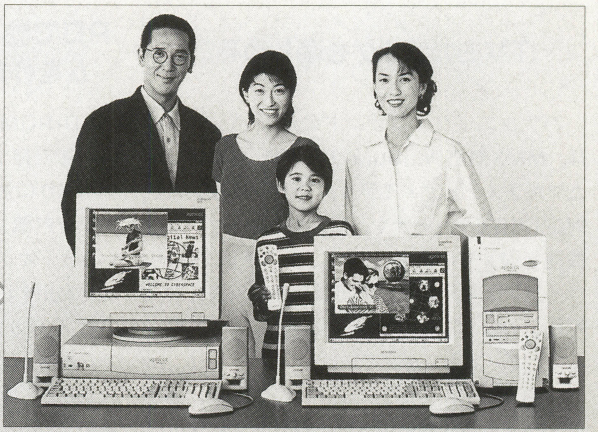
大画面でパソコンが楽しめる！

ホームユース向けオールインワン・パソコン「apricot MS」シリーズの新モデルとして，新たに2機種が発売されました。発売されたのは，MMX対応Pentium-166MHzを搭載した『apricot MS540』と，MMX対応Pentium-200MHzを搭載した『apricot MS660』（ともにオープン価格）。両機種に高画質17インチ・ダイヤモンドトロン・ディスプレイがセットされており，大画面でパソコンが楽しめるようになっています。パソコン本体には，TVチューナ／ビデオ・キャプチャ機能を標準装備。TVやビデオを大画面ディスプレイで楽しんだり，映像を取り込んでホームページの素材などに利用できます。初期導入されている「シール倶楽部」を使えば，取り込んだ画像でシール作成もOKです。画像の取り込み作業は，付属の「apricot簡単リモコン」から操作可能。キーボードに触れることなく，手軽に行なえるのがうれしいですね。

付属ソフトで家族みんなが楽しめる

エデュテイメント・ソフトとして，人気キャラクターと楽しく遊べる「ポンキッキーズのCD-ROMもじもじワープロ」が導入済み。小さいころから子供にパソコンに親しませるには，最適の教材です。

もちろん子供向けだけでなく，ビジネス・ソフトも用意されています。初期導入ソフトは“MS-Office97”と，“一太郎8＋ロータス・スーパー・オフィス97”から選択可能。この他にも，家計簿／献立作成ソフトなどが導入されており，家族みんなで使えるパソコンとなっています。



最新CPUを搭載したInfiniaシリーズ

(1997年6月発売)

東芝 Infiniaシリーズ

■ディスプレイ・セットモデル
Infinia 7230J1 価格298,000円

■問い合わせ先
東芝PCダイヤル
☎0570-00-3100

■ホームページ
http://www2.toshiba.co.jp/pc/

AV機器感覚で楽しむパソコン

東芝の高性能ホーム・パソコンInfiniaシリーズに，MMX対応Pentium-233MHzを搭載した上位モデルが登場しました。本体，ディスプレイともに黒を基調としたカラーリングで，AV機器をイメージしたデザインとなっています。

DVD-ROMドライブ，MPEG2デコーダ・ボード，ビデオ再生ツールの搭載により，DVD-Videoの再生が可能。出力として，コンポジット・ビデオ／オーディオ端子に加え，Sビデオ端子を装備しているので，大画面TVや高性能スピーカへ出力して，迫力のあるサウンドと映像でDVDを楽しむことができます。

ラジオ，電話などの機能をボタン一つで切り換える“InTouch”を標準搭載。マウス操作にも対応した“InTouchリモコン”が付属しているので，パソコンの前で操作する必要がありません。より手軽にパソコンを使いたいという人には，うれしい装備といえるでしょう。

付属の17インチ・ディスプレイには，ステレオ・スピーカに加え，重低音に優れたサブウーハを内蔵。パソコン単体でも，迫力あるサウンドを体感できます。

付属ソフトでインターネットも楽しめる

付属ソフトは，ゲーム／ビジネス／マルチメディアともに充実。スターター・キット「いきなりインターネット」を使えば，オンライン・サインアップでプロバイダと契約でき，インターネットがすぐに楽しめます。しかも，Infiniaユーザーなら初期登録料，月額使用料金が6か月間無料になるうれしい特典付きです。

PDに60分の動画が記録できる！

Panasonic CF-233PD

（1997年6月発売）

■問い合わせ先
お客様ご相談センター
☎0120-878-365

■ホームページ
http://www.town.hi-ho.or.jp/p_info/homepcst/

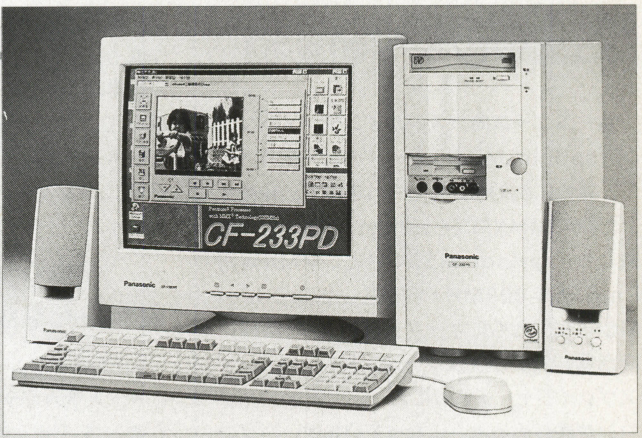
本体価格498,000円
ディスプレイ・セットモデル　価格591,000円

TVもカラオケも楽しめる

パナソニック・ブランドの最新パソコンは，MMX対応Pentium-233MHzを搭載したマルチメディア・モデル。文字多重放送に対応したTVチューナや，ビデオ・キャプチャ機能を備えています。TVチューナ機能では，ウインドウ表示／フル画面表示の切り換えが可能。パソコンで作業をしながら，TVを見ることだってカンタンです。

付属ソフトの中でおもしろそうなのが，通信カラオケの音楽データ再生ソフト。指定のホームページから曲のデータをダウンロードすれば，何度でも再生できるので，カラオケの練習はもちろん，ホーム・パーティなどで活躍してくれそうです。

PDで動画アルバムを作成しよう



CD-ROMと，650MBの容量を持つ書き込み可能なPDに対応したドライブを内蔵。搭載されているビデオ・キャプチャ機能を利用すれば，MPEG1方式／320×240ドットで，最大60分の動画を1枚のPDに保存できます。旅行のビデオを保存して動画アルバムを作成するのも，おもしろそうですね。

さらに“マルチメディア電子メール機能”を使えば，160×120ドット，1分間の動画を，なんと約300kBまで圧縮可能。今まで，動画データは容量が大きいのが難点でしたが，この容量なら相手先に負担をかけず手軽に送信することができます。

臨場感あふれるビデオ・レポートをしたいときに利用しましょう。

ビジネスもホビーもOK！　ValueStarでパソコン・ライフを満喫

NEC PC-9821 ValueStar（バリュースター）シリーズ

（1997年6月発売）

■問い合わせ先
NECパソコンインフォーメーションセンター
東北☎022-387-6555
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-930-9821
九州☎092-262-9800

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/

価格268,000円～

新規購入も買い換えもOKの多彩なラインナップ

今やPC-9821シリーズの顔となったValueStarシリーズ。この夏の新モデルでは，パソコン本体のデザインも一新。3Dグラフィック・アクセラレータ搭載モデルと，DVD-ROMドライブ搭載モデル，CD-R搭載モデルが追加され，バリエーションもさらに広がりました。

全モデルに32MBのメモリを搭載。最大で6GBのHDD，CPUはハイエンドでMMX対応Pentium-233MHzを採用しており，予算や用途に合わせて自分にピッタリの機種を探しだすことができます。

PowerVR搭載モデルで話題のゲームを独り占め！

新ValueStarシリーズでベーマガ読者におすすめしたいのが，3Dグラフィック・アクセラレータ『PowerVR（パワー）』を装備したモデル『PC-9821V16／S5V』（価格278,000円）。めんどうなボード増設作業がないうえ，『BIO HAZARD（バイオハザード）』や『ULTIMATE RACE（アルティメイトレース）』といった，PowerVR専用ソフトが付属しているので，すぐにゲームが楽しめます。

また，予算に余裕があれば，上位モデルでDVD-ROMドライブを装備した『PC-9821V233／M7V』（価格640,000円）もおすすめです。DVD-Videoはもちろん，これから発売されるパソコン用DVD-ROMソフトも楽しめます。DVD-ROMドライブは，これから必須周辺機器となるでしょうから，今から用意しておくといいでしょう。

パソコンの機能が一目でわかる！

最新ホーム・パソコン

製品名	価格	メーカー	CPU	二次キャッシュ	メモリ（最大）	FDD(※1)	HDD(※3)	CD-ROMドライブ
VAIO PCV-T700MR	オープン価格	SONY	PentiumⅡ-266MHz	512kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	4.3GB	CD-R（読み出し8倍速／書き込み2倍速）
FMV-DESKPOWER SⅢ16A	268,000円（一太郎モデル）	富士通	Pentium-166MHz	256kB	32MB S-DRAM（256MB）	○	1.7GB	8倍速
FMV-DESKPOWER TⅢ20	453,000円（Wordモデル）	富士通	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB S-DRAM（256MB）	○	3.2GB	20倍速
FMV-DESKPOWER TⅢ20D	553,000円（Wordモデル）	富士通	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB S-DRAM（256MB）	○	3.2GB	DVD-ROM（CD-ROM6倍速）
Vision Connect P130	248,000円	東芝	Pentium-133MHz	256kB	32MB EDO RAM（64MB）	オプション	1.4GB	DVD-ROM（CD-ROM8倍速）
PC9821C233／V	498,000円	NEC	MMX対応Pentium-233MHz	256kB	32MB S-DRAM（128MB）	○	約4GB	DVD-ROM（CD-ROM8倍速）
PC9821C166／C	298,000円	NEC	MMX対応Pentium-166MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	約3GB	13倍速
FLORA Prius330 PR330H16	オープン価格	日立	MMX対応Pentium-166MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	3.2GB	10倍速
PRESARIO 3070	オープン価格	コンパック	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	約3.8GB	8倍速4連装
PRESARIO 4190	オープン価格	コンパック	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB S-DRAM（80MB）	○	約4GB	16倍速
CF-233PD	498,000円	Panasonic	MMX対応Pentium-233MHz	512kB	32MB EDO RAM（192MB）	○	4.3GB	PD（CD-ROM8倍速）
PC-9821V16／S5V modelC2	278,000円	NEC	Pentium-166MHz	256kB	32MB S-DRAM（128MB）	○	約1.6GB	8倍速
PC-9821V233／M7V modelE2	640,000円	NEC	MMX対応Pentium-233MHz	256kB	32MB S-DRAM（128MB）	○	約6GB	DVD-ROM（CD-ROM8倍速）
apricotMS540　モデルN2A2	オープン価格	三菱	MMX対応Pentium-166MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	4.3GB	16倍速
apricotMS660　モデルN2B1	オープン価格	三菱	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	4.3GB	16倍速
Infinia 7320J1モデル	オープン価格	東芝	MMX対応Pentium-233MHz	256kB	32MB EDO RAM（128MB）	○	3GB	DVD-ROM（CD-ROM8倍速）
Aptiva S-series B87	オープン価格	日本IBM	MMX対応Pentium-166MHz	256kB	32MB S-DRAM（64MB）	○	3.2GB	16倍速
Aptiva S-series B97	オープン価格	日本IBM	MMX対応Pentium-200MHz	256kB	32MB S-DRAM（64MB）	○	4.2GB	16倍速
ViViDY VM2300 MC23	オープン価格	EPSON	MMX対応Pentium-233MHz	512kB	32MB S-DRAM（128MB）	○	4GB	24倍速

※1　FDDの項目の“○”は，「3.5インチ×1（3モード対応）」を表します。　※2　“SB”は「SoundBlaster」を表します。
※3　FAXモデム項目の“○”は，「データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps」を表します。

スペック表“解読”のキーワード

CPUはMMX対応Pentiumが主流

最新CPU“Pentium-Ⅱ”が登場して性能アップに期待がかかりますが，ホーム・パソコンでは価格を抑える意味もあって，まだまだMMX対応Pentiumが主流のようです。その中でも，MMX対応Pentium-200MHzが標準的な機種に搭載されています。

今年の年末あたりの新製品では，Pentium-ⅡやMMX対応Pentium-233MHzを搭載したパソコンが中心になるでしょう。

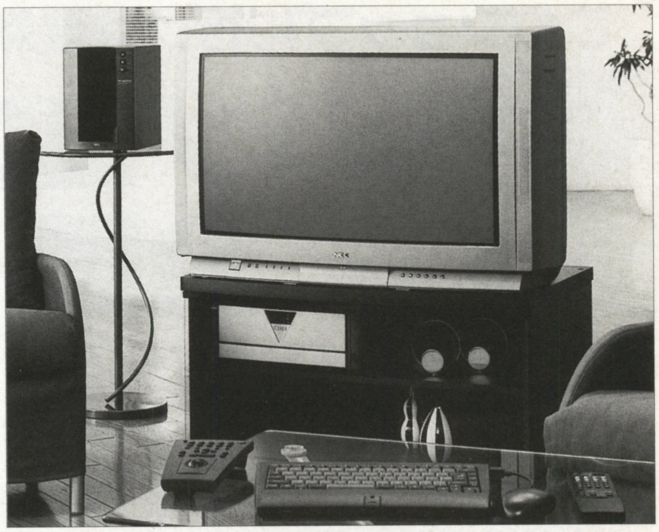
すべての機種が3Dビデオボードを搭載

今やほとんどの機種が，3D表示対応のビデオボードを搭載するようになりました。今回紹介しているパソコンでも，すべてが3Dビデオボードを装備しています。それでも，ValueStarやCEREBのように2Dと3D表示用のボードをそれぞれ搭載している機種もあり，搭載方法はさまざまです。

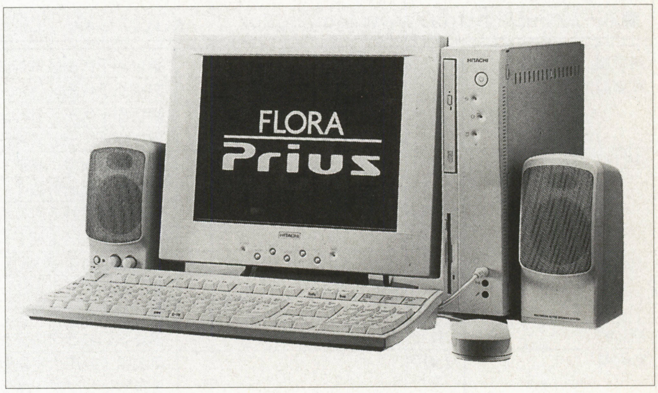
光ディスク・ドライブも多様に

DVD-ROMの登場で，これまでCD-ROMドライブだけだった光ディスク・ドライブにも変化がでてきています。現在は，DVD-ROM，CD-ROM，CD-R，PDと4種類の光ディスク・ドライブが主流になっていますが，これで，DVD専用メディアへの書き込みが可能になるDVD-RAMドライブが製品化されれば，さらに選択の幅が広がりそうです。

▲スピーカは内蔵と外付けとがある。外付けの場合は，スピーカの設置場所も考えよう



▲Vision ConnectやCEREBなどは，TVにも接続できるタイプ。リモコンも付いていて，リビングにピッタリ



▲省スペースを追求した，マイクロタワー＆液晶ディスプレイのセットFLORA Prius330。机が狭い人におすすめ

カを装備していますが，その形態は，パソコン本体内蔵／ディスプレイ内蔵／外付けとさまざま。さらに，低音出力をサポートしたサブ・ウーハを付属させたり，オプションで用意する機種もあり，音に関しても選択の幅がでてきています。

音にこだわるなら，スピーカのタイプも気になるところです。

デザインは設置する場所も考えて

パソコンを購入して問題になるのが，設置場所です。リビング・ルームなど，家族が集まる場所に設置するなら，CEREBやVision Connectのように，大画面TVに接続できるタイプがおすすめです。TVがディスプレイ代わりになってくれるので予算が抑えられ，部屋の雰囲気も損ないません。

勉強机などデスクに設置する場合は，省スペース性に優れたタイプがいいでしょう。PRESARIO 3070のような一体型や，パソコン本体とドライブ部分が分離しているAptiva Sなら，ある程度レイアウトが自由にでき，省スペースにつながります。拡張性にこだわらないのであれば，FLORA Prius330のようなマイクロ・タワー型もおすすめです。

スペックはもちろん付属ソフトもチェックしよう

パソコンのスペックを調べるなら，基本性能はもちろん，拡張性や周辺機器の増設のしやすさもチェックしましょう。これは，パソコン本体のケースやデザインも大事な要素となります。ミニタワー型のパソコンは，本体カバーが開けやすかったり，拡張ボードを接続するスロットが多かったりと，拡張性が高く設計されています。一方，一体型やコンパクトなデザインをしたパソコンは，増設用の空きスロットがないなど，拡張性はあまり考慮されていません。拡張性にポイントを置くなら，ミニタワー型がおすすめです。

たくさん用意されている付属ソフトですが，パソコンを個人で使うか家族で使うかによって，必要なソフトも変わってきます。パソコン購入の予算をだしてもらうときでも，家族みんなが使えるならOK，という場合も少なくないと思います。家族でパソコンを使うなら，つぎにあげるソフトぐらいは用意したいですね。

●**ビジネス・ソフト，通信ソフト**

会社や学校での作業を家で続けられたり，情報収集に役立ちます。

●**家計簿，料理ソフトなど**

こづかい帳代わりに使ったり，料理のレパートリーを増やしたり，家事に役立つソフトです。

●**ゲームソフト**

パソコンのおもしろさを体験できます。人気のソフトが付属していれば，すぐに遊べて大満足！

●**エデュテイメント・ソフト**

パソコンで楽しく勉強をするためのソフトです。パソコンに親しめるうえ，いろんなことが覚えられて一石二鳥。

●**Windows95学習ソフトなど**

はじめてパソコンに触れる場合，入門ソフトがあると使いかたを覚えられるので便利です。中には，接続や設置から解説したビデオテープが付属している機種もあります。

この他にもCGや音楽，ビデオなどを扱えるマルチメディア・ツールがあれば，パソコン活用の幅がさらに広がると思います。ほしいソフト，必要なソフトが付属していれば，購入やパソコンへの導入といった手間なしに利用でき，とっても便利。カタログをよく参照しながら，希望に合ったパソコンを選択しましょう。

このショップに行けば最新パソコンが買える！

主要パソコン・ショップ全国一覧表

首都圏ならともかく，地方だとパソコン・ショップを探すのに苦労することが多いと思います。せっかくほしいパソコンが見つかっても，どこへ買いに行けばいいのか迷っては，買う気分も半減です。

ここで紹介しているのは，都市部をはじめ全国的にショップをだしている有名なパソコン・ショップです。パソコン専門店なので，くわしい相談にも応じてくれるでしょう。自分が住んでる地域にパソコン・ショップがあれば，故障したときも心強い味方となってくれるはずです。

※ここでは，本店を通して最新パソコンが買えるショップとして紹介してもらったお店を掲載しています。

ラオックス → パソコンのみならず，家電製品やマルチメディア・タイトルも買える総合ショップ。東京をはじめ，北陸から東北地方までにショップを展開しています。

■ホームページ　http://www.laox.co.jp/

東京都 秋葉原地区	ザ・電子文具館	東京都千代田区外神田1－7－5	☎03－5256－5751
	ザ・コンピュータ館	東京都千代田区外神田1－7－6	☎03－5256－3111
	コンピュータアウトレット店	東京都千代田区外神田3－1－14	☎03－3255－4004
	ザ・コンピュータNETWORK館	東京都千代田区外神田3－1－15	☎03－3251－6241
東京都	調布コンピュータ館	東京都調布市小島町1－35－15	☎0424－84－0211
	三鷹店	東京都三鷹市野崎4－3－49	☎0422－32－3741
	吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1－20－3	☎0422－21－3471
	荻窪店	東京都杉並区上荻1－19－10	☎03－3398－5100
	昭島店	東京都昭島市田中町562－1モリタウン内	☎0425－46－9011
	武蔵小山店	東京都品川区小山3－21－15	☎03－3786－141
	蒲田店	東京都大田区西蒲田7－66-3	☎03－3734－5171
福島県	いわき店	福島県いわき市中央台飯野4－1	☎0246－29－2200
新潟県	上越店	新潟県上越市大字富岡531－1 上越ウィングマーケットセンター内	☎0255－22－7311
	長岡店	新潟県長岡市青葉台1丁目甲120番地38	☎0258－21－4531
茨城県	取手店	茨城県取手市新町5－17－17	☎0297－74－1311
埼玉県	南浦和コンピュータ館	埼玉県浦和市南本町2－26－2	☎048－861－3111
	北浦和店	埼玉県浦和市北浦和5－1	☎048－833－8811
	春日部コンピュータ館	埼玉県春日部市粕壁1－6－5	☎048－761－9171
	新所沢店	埼玉県所沢市緑町1－16－6	☎0429－23－2345
	ザ・コンピュータ館熊谷	埼玉県熊谷市銀座2－87－1	☎0485－27－3700
千葉県	ザ・コンピュータ館千葉	千葉県中央区問屋町1－50千葉ポートタウン3F	☎043－245－9371
	稲毛店	千葉県千葉市稲毛区小仲台2－8－17	☎043－253－2136
	船橋ららぽーと店	千葉県船橋市浜町2－1－1	☎0474－34－3971
	市原店	千葉県市原市五井2343－1	☎0436－21－5331
	八千代台店	千葉県八千代市八千代台東1-5-5	☎0474－85－2261
	PAPA君津店	千葉県君津市南子安9－2－30	☎0439－54－0721
	成田店	千葉県成田市飯仲11－18	☎0476－20－1611
	茂原店	千葉県茂原市高師1700－1	☎0475－24－3343
神奈川県	向ヶ丘店	神奈川県川崎市多摩区登戸2781（ダイエー向ヶ丘店3階）	☎044－922－4916
	新城店	神奈川県川崎市中原区新城1－3－1（スーパーマリッシュ内）	☎044－766－3838
	野川店	神奈川県川崎市宮前区野川1089	☎044－755－7161
	戸塚店	神奈川県横浜市戸塚区戸塚町3970	☎045－881－3161
	ザ・コンピュータ館厚木	神奈川県厚木市中町4－16－6	☎0462－22－8801
	厚木店	神奈川県厚木市中町3－2－1	☎0462－22－2722
	大和店	神奈川県大和市深見西1－2－20	☎0462－61－2011
	綾瀬店	神奈川県綾瀬市寺尾西3－6－1	☎0467－78－2211
	伊勢原店	神奈川県伊勢原市桜台1－20－1	☎0463－92－5100
	秦野店	神奈川県秦野市曽屋3511	☎0463－83－2300
	四之宮店	神奈川県平塚市四之宮1053－1	☎0463－23－3251
	鴨居店	神奈川県横浜市緑区東本郷6－1－25	☎045－935－1010
長野県	ラオックスヒナタコンピュータ館	長野県長野市権堂町2210	☎026－237－2221
	ラオックスヒナタ須坂店	長野県須坂市墨坂南2－5－10	☎026－248－6651
	川中島店	長野市川中島町御厨978－1	☎026－286－3161
	平林店	長野県長野市平林392	☎026－243－2727
	東部町店	長野県小県郡東部町滋野乙1588	☎0268－64－4800
	松本コンピュータ館	長野県松本市双葉19－10	☎0263－29－1110

ビックパソコン

■ホームページ　http://www.bicpckan.co.jp/

パソコンをはじめさまざまな家電製品が買える総合ショップ“ビックカメラ”が，パソコンに本格進出。東京での買い物はココでキマリ！?

東京都	ビックパソコン館本店	東京都豊島区東池袋1−41−4	☎03−3984−0002
	ビックパソコン館東口店	東京都豊島区東池袋1−11−7	☎03−3988−0002
	ビックパソコン館新宿東南口店	東京都新宿区新宿3−35−18	☎03−3226−1111

J&P

■ホームページ　http://www.joshin.co.jp/jp/

大阪を中心にショップ展開を進めているパソコン・ショップ。パソコン本体，周辺機器はもちろん，パソコン・ソフト，パソコン関連書籍なども扱っている。

石川県	J&P金沢店	石川県石川郡野々市町本町6−22−1	☎076-248-4711
	J&P入江店	石川県金沢市入江2−63	☎076-291-5222
	J&P寺地店	石川県金沢市寺地2−3	☎076-247-2554
千葉県	J&P津田沼店	千葉県習志野市津田沼1−11−2	☎0474−72−5211
東京都	J&P渋谷店	東京都渋谷区道玄坂2−28−4	☎03−3496−4141
	J&P金町店	東京都葛飾区金町6−2−10	☎03−3608−9201
	J&P亀戸店	東京都江東区亀戸1−40−2	☎03−3637−1551
	J&P町田店	東京都町田市森野1−39−16	☎0427−23−1313
神奈川県	J&P厚木店	神奈川県厚木市中町3−4−4	☎0462−25−5151
	J&P綱島店	神奈川県横浜市港北区綱島西2−12−8	☎045−531−6181
静岡県	J&P焼津インター店	静岡県焼津市越後島385	☎054−626−3311
愛知県	J&P大須店	愛知県名古屋市中区大須4−2−48	☎052−262−1141
富山県	J&P熊野店	富山県高岡市新成町76−1	☎0766−25−6003
	J&P富山店	富山県富山市掛尾町300	☎0764−22−5033
大阪府	J&Pテクノランド	大阪府大阪市浪速区日本橋5−6−7	☎06−634−1211
	J&Pメディアランド	大阪府大阪市浪速区日本橋5−8−26	☎06−634−1511
	J&Pシステムランド	大阪府大阪市浪速区難波中2−1−17	☎06−634−3111
	J&Pビジネスランド	大阪府大阪市北区梅田1−1−3大阪駅前第3ビルB2	☎06−348−1881
	J&P高槻店	大阪府高槻市高槻町11−16	☎0726−85−1212
京都府	J&P京都寺店	京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549	☎075−341−4411
奈良県	J&P田原本店	奈良県磯城郡田原本町千代574−1	☎0744−33−3211
和歌山県	J&P和歌山店	和歌山県和歌山市元寺町4−4	☎0734−28−1441
	J&P湯浅店	和歌山県有田郡湯浅町大字湯浅1290−13	☎0737−63−1811
滋賀県	J&P彦根店	滋賀県彦根市戸賀町76−2	☎0749−26−1631
兵庫県	J&P姫路店	兵庫県姫路市東駅前100姫路フォーラスEAST6F	☎0792−22−1221
佐賀県	J&P鳥栖店	佐賀県鳥栖市轟木町1173鳥栖シティモール1F	☎0942−84−3935
福岡県	J&P太宰府店	福岡県太宰府市大佐野字篠原46−1	☎092−929−3100
	J&P新宮店	福岡県粕屋郡新宮町大字原上1579−9 ショッピングセンターオワシス2F	☎092−963−2525
熊本県	J&P熊本店	熊本県熊本市西原3−3−22ビッグハイウェイ東バイパス店	☎096−382−2121

ソフマップ

■ホームページ　http://www.sofmap.co.jp/

秋葉原を中心にショップを拡大しているソフマップ。新品だけでなく，中古パソコンも販売しているので，往年の名機を探してみるのもいいかも。今回は，新品Windowsパソコンを扱っているショップのみを紹介するぞ。

東京都	ソフマップ秋葉原1号店 Chicago Windows専門館	東京都千代田区外神田1−10−8平岡ビル	☎03−3253−9190（1F）
	ソフマップ秋葉原8号店 秋葉原NETWORLD	東京都千代田区外神田1−16−9朝風2号館ビル1F	☎03−3253−0505
	ソフマップ池袋店	東京都豊島区東池袋3−1サンシャインシティアルパ2F	☎03−5950−5461
	ソフマップ新宿4号店 Chicago2 Windows専門館	東京都新宿区西新宿1−18−20第一火災西新宿ビル	☎03−3345−2780（1F）
大阪府	ソフマップ大阪5号店Chicago	大阪府大阪市浪速区日本橋5−7−17	☎06−634−6306（1F）
	ソフマップ大阪7号店SAURUS	大阪市浪速区日本橋3−6−18	☎06−634−2076（1F）
新潟県	ソフマップギガストア新潟店	新潟県新潟市万代3−1−1ミナミプラザ1F	☎025−249−9001
宮城県	ソフマップギガストア仙台店	宮城県仙台市青葉区中央2−3−25	☎022−217−9530
埼玉県	ソフマップギガストア大宮店	埼玉県大宮市桜木町2−1大宮西武ビル	☎048−648−2011
東京都	ソフマップギガストア町田店	東京都町田市森野1−14−17西友町田店5F	☎0427−39−9800
神奈川県	ソフマップギガストア横浜店	神奈川県横浜市西区南幸2−15−13横浜ビブレ7F	☎045−323−8030
兵庫県	ソフマップギガストア 神戸ハーバーランド店	兵庫県神戸市中央区東川崎町1−3−3神戸ハーバーランドセンタービル4F	☎078−360−0900

家でオンライン・ショッピング！

ホームページでパソコンを買おう！

パソコンを購入するときに心配なのが，買ったパソコンをどうやって家まで持って帰るかということ。電車やバスなどで買い物に行った場合はちょっと大変。重いパソコンを持って帰るのはイヤですね。

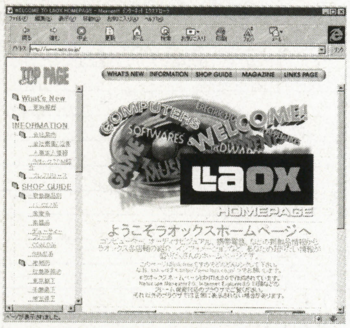
そこでおすすめしたいのが，ホームページを利用したオンライン・ショッピング。遠く離れたショップに注文できるうえ，製品を家までとどけてくれます。

ここでは，前ページで紹介したショップのホームページを見ながら，製品注文ができるホームページで，注文までの手順を紹介しましょう。

取り扱い製品の他にも楽しい情報がいっぱい

ラオックスホームページ

http://www.laox.co.jp/



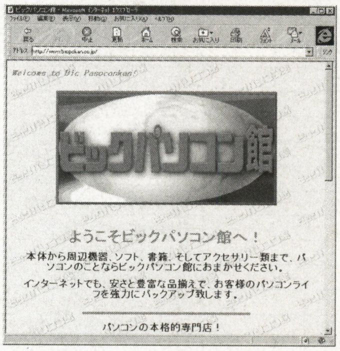
ラオックスのホームページは，ショップや取り扱い製品の情報だけでなく，人気声優のコラムなども用意されています。ショップは，パソコン系や家電系，ゲーム系というように，扱うジャンル別にわけて紹介しているので，探すのも簡単。自分が住んでる地域にお店があるかどうかチェックしたいときに便利ですね。

コラムは定期的に更新されているので，いつでも楽しめます。情報収集だけでなく，読みもの系ホームページとしてもおもしろそうですね。

ショップ情報と，取り扱い製品案内／注文をサポート

ビックパソコン館ホームページ

http://www.bicpckan.co.jp/



ビックパソコン館のホームページでは，ショップの所在地はもちろん，製品案内を見ることができます。しかも，製品注文にも対応しており，気に入った製品があればそのまま注文が可能。手軽にオンライン・ショッピングが楽しめるわけです。

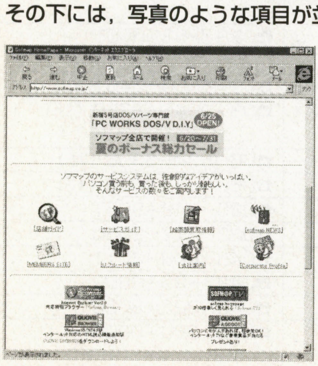
その他にも，ショップの店頭などで行なっているキャンペーンやイベントなど，気になる情報もいっぱい。ホームページを見たら，ショップにも行きたくなってしまう構成はさすがです。

新品はもちろん中古パソコン情報もバッチリ

ソフマップホームページ

http://www.sofmap.co.jp/

ウルトラマンを扱った派手な画面が目印のソフマップホームページ。その下には，写真のような項目が並んでいます。ここから，中古パソコンの買い取り情報や，全国にあるソフマップ・ショップが一目でわかるコーナー，就職希望者のための就職情報などへ移動することができます。また，ソフマップ会員だけに送る特別お買い得商品の案内など，サービスも充実。ソフマップのオンライン・ショッピング，“ソフマップヴァーチャルストア”とならんで要チェックの内容ばかりです。

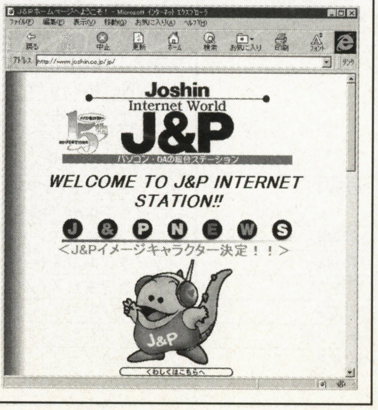


パソコン通信ネットも運営しているぞ

Internet World J&P

http://www.joshin.co.jp/jp/

パソコン通信ネットを運営しているJ&Pだけに，ホームページの内容も充実しています。ショップの紹介だけでなく，パソコン通信のフォーラムなども紹介。そのフォーラムの内容も，興味をひくものばかりです。おもしろそうなフォーラムがあれば，パソコン通信に入会して参加しましょう。



一覧スペック表

ビデオ（メモリ）	FAXモデム	拡張バス数（空き）	ディスプレイ	本体外形寸法（幅×奥行き×高さ）	付属ソフト
ATI社製3D RAGEⅡ+（4MB）	○	PCI×3（1），ISA×2（1） PCI/ISA×1（1）	17インチ（トリニトロン）	225×367.9×451.5mm	31本
ATI社製3D RAGEⅡ+（2MB）	○	PCI×2（2），ISA×2（1）	15インチ	420×417×128mm	34本
S3社製ViRGE/VX（4MB）	○	PCI×2（1），ISA×3（1） PCI/ISA×1（1）	17インチ（ダイヤモンドトロン）	210×440×420mm	35本
S3社製ViRGE/VX（4MB）	○	PCI×2（0），ISA×3（1） PCI/ISA×1（1）	17インチ（ダイヤモンドトロン）	210×440×420mm	34本
ATI社製 Rage LT（2MB）	○	TYPEⅡPCカード・スロット装備	オプション	262×269×88mm	22本
Trident社製3D Image975（4MB）	○	PCIスロット×1（0）	オプション	360×360×128mm	54本
Trident社製ProVidia9685（2MB） PowerVR搭載	○	PCIスロット×1（0）	オプション（セットモデルあり）	360×360×128mm	51本
C&T社製65554（2MB）	○	PCI×1（1），PCI/ISA×1（0）	15.5インチ（Hi-Adrressing STN液晶）	78×320×300mm	27本
S3社製86CM65（2MB）	○	PCI×2（1），ISA×2（1）	12.1インチ（TFT液晶）	480×230×420mm	13本
S3社製TRIO64V+（2MB）	○	PCI×2（2），ISA×2（2）	15インチ，17インチから選択可能	470×420×205mm	13本
S3社製ViRGE DX（4MB）	○	PCI×3（2），ISA×2（0） PCI/ISA×1（1）	オプション（セットモデルあり）	191×455×401mm	33本
Cirrus Logic社製GD5446（2MB） PowerVR搭載	○	PCI×1（0） 汎用拡張スロット×2（1）	15インチ	380×390×150mm	62本
Matrox社製MGA-1064SG(4MB)	DSU内蔵ISDNボード	PCI×2（0） 汎用拡張スロット×4（4）	17インチ（クロマクリア管）	195×446×425mm	62本
ATI社製3D RAGEⅡ（2MB）	○	PCI×1（1），ISA×3（1） PCI/ISA×1（1）	17インチ（ダイヤモンドトロン）	440×470×120mm	51本
ATI社製3D RAGEⅡ（2MB）	○	PCI×2（2），ISA×3（1） PCI/ISA×1（1）	17インチ（ダイヤモンドトロン）	210×490×410mm	40本
S3社製ViRGE/DX（2MB）	○	PCI×3（1），ISA×3（2）	17インチ	236×517×430mm	28本
ATI社製3D RAGEⅡ（2MB）	○	PCI×1（1），ISA×5（2） PCI/ISA×1（1）	17インチ	241×438×432mm	65本
ATI社製3D RAGEⅡ（2MB）	○	PCI×1（1），ISA×5（2） PCI/ISA×1（1）	17インチ	241×438×432mm	65本
Matrox社製Mystique(4MB)	データ部：56,000bps FAX部：14,400bps	PCI×3(2)，ISA×3(1) PCI/ISA×1(1)	オプション（セットモデルあり）	200×460×355mm	15本

さらに多くなるHDD容量

パソコン性能チェックで，気になることの一つがHDD容量。紹介しているパソコンでは，6GB搭載を誇る機種も登場するなど，その容量は多くなる一方です。HDDには，付属ソフトが導入されていますから，その容量すべてが自由に使えるというわけではありません。実際に空いている容量がどれほどあるか，確認するようにしましょう。とくに，容量の少ない機種は要チェックです。

増える？新デザイン・パソコン

コンパックのPRESARIOにはじまり，日本アイ・ビー・エムのAptiva Sや東芝のInfiniaなど，個性的なデザインのパソコンが多く登場するようになりました。これまでのホワイトにボックス型という筐体（きょうたい）とくらべると，インテリアとしても十分通用するものばかりです。

それに加えて，同じく東芝のVision ConnectやNECのCEREBなど，リビングに設置することを前提とした，新コンセプトによるデザインのパソコンも登場してきています。また，省スペースに徹した日立のFLORA Prius330のようなタイプも，パソコンの新しい方向性といえるでしょう。

これからは，使う人や設置場所に適した，多種多様なパソコンが登場してくると思われます。そうなると，パソコン選びはますますむずかしい（でも楽しい？）ものになりそうですね。

この夏の新製品は新しい機能が満載！

ホーム・パソコンはココをチェック！

各メーカーがそれぞれ個性のあるホーム・パソコンを発表し，以前にくらべて各メーカーの特色がでるようになりました。これだけ個性的なパソコンが多くなると，いざ購入するときにどれを選べばいいか迷ってしまいますね。

製品選びは慎重にいきたいもの。そこで，特集で紹介しているパソコンを比較して，それぞれどんな特徴があるかチェックしてみましょう。

新機種を見極めるキーワード

今回登場したパソコンを見てみると，家族で楽しめる機能や装備を搭載した機種が多く見られます。ここでは，ベーマガ編集部がチェックした機能や装備について見てみましょう。

■ビデオ・キャプチャ機能（第1表）

この機能があれば，TVやビデオカメラなどの映像をパソコンに取り込むことができます。取り込んだ映像は，付属の編集ソフトなどで自由に編集・加工して，オリジナル・ビデオとしてまとめられます。ビデオ出力機能も備えていれば，編集結果をビデオテープに出力することも可能です。映画監督気分でホームビデオを編集できるなんて，おもしろそうだと思いませんか。

ビデオ編集に挑戦してみたい，という人なら，ビデオ・キャプチャ機能を装備したパソコンは要チェックです。製品により，画質や編集機能にちがいがありますので，できれば自分の目で確認しましょう。

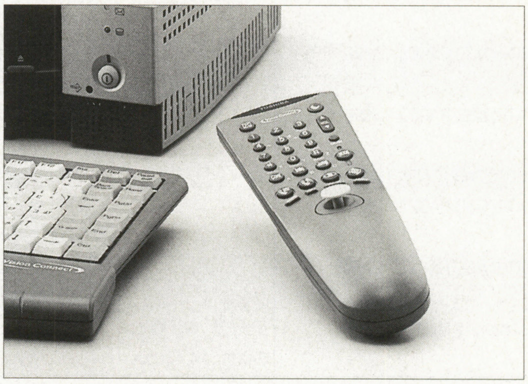
■ワイヤレス入力機器（第2表）

これまでのパソコンになかった入力機器“リモコン”も，最近では多くの機種に装備されています。リモコンの利点は，パソコン本体から離れて操作できること。大画面TVに接続できるパソコンにとっては，必須の入力機器といえます。リモコンなら，まったくのパソコン初心者でも，あまり抵抗なく操作を覚えられるでしょう。

また，キーボードやマウスに関しても，ワイヤレス・タイプが登場してきています。リビング・ルームなどに設置して家族で楽しむなら，入力機器もチェックしておきたいですね。

■サウンド（第3表）

音源は，もはや業界標準ともいえるSoundBlasterを搭載している機種がほとんどですが，出力であるスピーカとなると，各パソコンで異なります。最近では，ほとんどのパソコンがステレオ・スピー



▲TVやビデオで使い慣れたリモコンなら，操作を覚えるのが早いかも

《第1表》ビデオ・キャプチャ機能を装備したパソコン

メーカー	製品名
SONY	VAIO
NEC	PC-9821 CEREB
日立	FLORA Prius（対応モデルのみ）
Panasonic	CF-233PD
三菱	apricot MS

《第2表》リモコンが標準装備されたパソコン

メーカー	製品名	キーボード／マウス
NEC	PC-9821 CEREB	ワイヤレス／キーボードに接続
東芝	Vision Connect	ワイヤレス／オプション
三菱	apricot MS	ともに有線
東芝	Infinia	ともに有線

※コンパックPRESARIOはマウスのみワイヤレス

《第3表》スピーカの装備形式

メーカー	製品名	装備方法	サブウーハ
SONY	VAIO	付属ディスプレイ内蔵	付属ディスプレイ内蔵
富士通	FMV-DESKPOWER	外付け	オプション
NEC	PC-9821 CEREB	専用オプション	専用オプション
東芝	Vision Connect	オプション	オプション
日立	FLORA Prius	外付け	オプション
コンパック	PRESARIO	内蔵／外付け（モデル別）	オプション
Panasonic	CF-233PD	外付け	オプション
NEC	PC-9821 ValueStar	内蔵／外付け（モデル別）	専用オプション
三菱	apricot MS	外付け	オプション
東芝	Infinia	付属ディスプレイ内蔵	付属ディスプレイ内蔵
日本アイ・ビー・エム	Aptiva S	付属ディスプレイ内蔵	オプション
EPSON	ViViDY VM2300 MC23	外付け	外付け

ホームページでオンライン・ショッピングに挑戦！

手軽に買いものが楽しめるオンライン・ショッピング。今回は，ソフマップのオンライン・ショッピング・ホームページでのショッピングの方法を，誌上体験してみたいと思います。なお，実際に注文する場合は，かならず家族の了承を得てから行なってくださいね！

まずは製品選び

まず最初に，ほしい製品を探しましょう。気になる製品を見つけたら，名称をクリックしてくわしい紹介を表示させます（**写真1**）。スペック表下には，製品を注文するための記入欄へ移動するリンクが用意されています。購入する製品がきまったら，ボタンをクリックして製品の注文画面に移動しましょう。

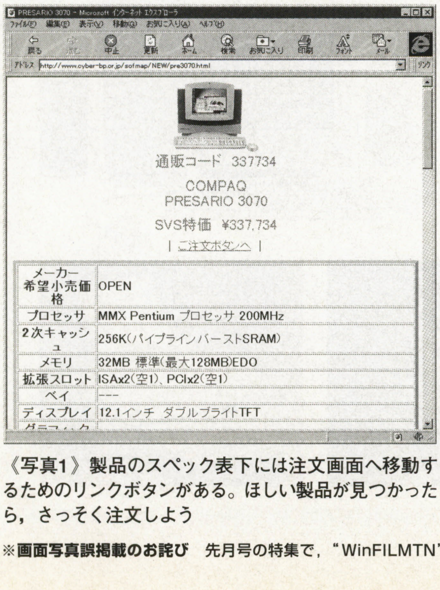
ほしいパソコンを注文しよう！

さていよいよ注文です。記入項目の横に参考例が記されているので，それを参考にしながら入力していけばOKです（**写真2**）。製品を注文するとき，メーカー名や製品名の他に，ソフマップが独自に用意している通販コードを入力する必要があります。これは，製品紹介のときに表示されているので，忘れないようにメモ帳などに控えておきましょう。なお，最初の記入欄で入力する住所は，製品の届け先となる自宅の住所を入力します。まちがえて会社や学校の住所を入力しないように注意してください。代金支払い方法は，未成年の場合は銀行振込がいいでしょう。

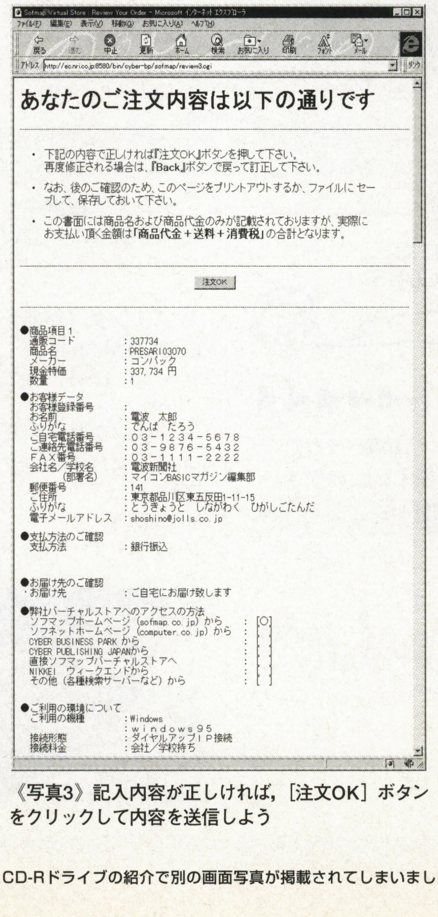
送信するまえに内容を確認

必要な項目を入力して送信ボタンを押すと，入力項目の送信画面になります（**写真3**）。まちがえて入力した部分を見つけたら，WWWブラウザの［戻る］ボタンをクリックして入力画面に戻り，入力事項を訂正します。正しければ，ページ内にある［注文OK］ボタンをクリックして発注しましょう。これで作業は終了です。注文が成立すると，ソフマップから注文を確認する電子メールが，注文時に入力したアドレスあてに送られます。あとは銀行へ代金を振り込めば，入金後7日ほどで製品が届けられます。

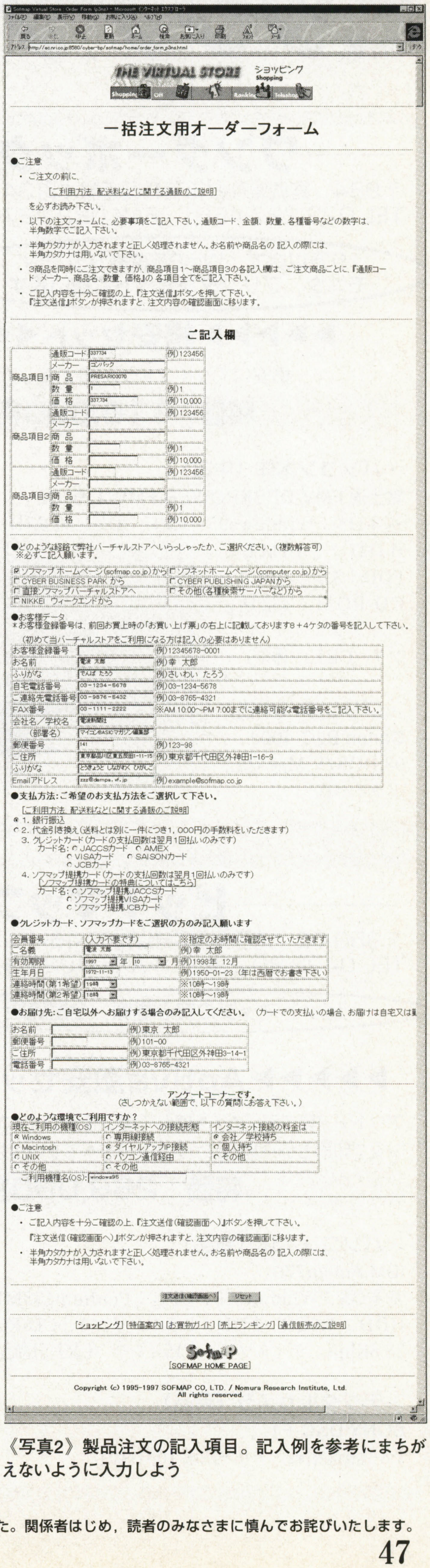
“ソフマップヴァーチャルストア”へは，前ページで紹介している“ソフマップホームページ”から移動できます。



《写真1》製品のスペック表下には注文画面へ移動するためのリンクボタンがある。ほしい製品が見つかったら，さっそく注文しよう



《写真3》記入内容が正しければ，［注文OK］ボタンをクリックして内容を送信しよう



《写真2》製品注文の記入項目。記入例を参考にまちがえないように入力しよう

※**画面写真誤掲載のお詫び**　先月号の特集で，“WinFILMTN”とCD-Rドライブの紹介で別の画面写真が掲載されてしまいました。関係者はじめ，読者のみなさまに慎んでお詫びいたします。

ベーマガ電脳市場

全国パソコン・ショップ 今月のお買得セット商品 ピックアップ

ここで紹介しているセット商品は，そのお店独自のおすすめ商品です。価格の変更や品切れの場合などありますので，電話等で確認してからご購入ください。
注：ここに掲載されている特価は6月16日現在のものです。

ワンダーボックス

〒984　宮城県仙台市若林区南材木町34
TEL 022-227-4681　FAX 022-227-4687

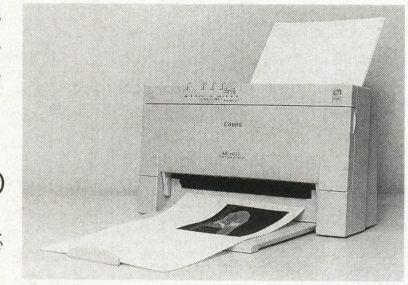
15万以内で，Win95搭載パソコン，モニタ，プリンタがセットで揃います

▶▶▶▶▶格安セット◀◀◀◀◀

格安にてウインドウズ95が楽しめます。

特価　118,600円

・パソコン本体（中古）
富士通 FMV-DESKPOWER,FMV-4100C2
基本OS：Windows95，CPU：DX4,100MHz，メモリ：8MB，HDD：540MB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：4倍速，ディスプレイ：14インチ（CRT,一体型）



・プリンタ（中古）
Canon BJC-400J
98,DOS/V,Mac対応
ドライバ有

コムネット

〒274　千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL 0474-76-0860　FAX 0474-76-1294

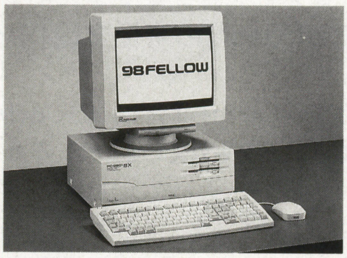
より良い品を安く販売! 品薄につきハードの買い取りは高く買います。当店は自店にて修理及びソフトのインストール等もやっています。創業11年セール実施中!

《イベント情報》
年中バーゲンです。ジャンク品は¥0円より！

▶▶▶▶PC-9801BX2/U2 アップグレード+モニタセット◀◀◀◀

特価　59,800円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9801BX2/U2
基本OS：Windows3.1，CPU：486SX 25MHz，メモリ：9.6MB，HDD：230MB，CD-ROM，PCM·FM音源付，アクセラレーターWSR-G内蔵，モニタ付



ビットマップ

〒350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40-103
TEL 0492-89-2369　FAX 0492-83-0863

ビットマップの安心信頼，全国通販

▶▶▶▶▶Aptiva激安セット◀◀◀◀◀

アウトドア等でデジカメを使い，家に帰ってパソコンで編集，そしてプリンタで印刷という具合にカンタンにすべてをいつも使えるセットです。

特価　268,000円

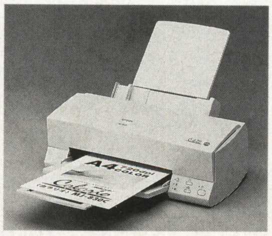
・パソコン本体（新品）
IBM Aptiva770
基本OS：Windows95，CPU：Pentium133MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：4倍速,モデム：28.8Kbps，ディスプレイ：15インチ（CRT,分離型）

・デジタルカメラ（新品）
SONY DSC-F1
1.8型液晶搭載メモリー内蔵108枚撮り

・デジカメ接続キット（新品）
SONY DSKIT-PC2W
フォトレタッチ&ペイントソフト「デイジーアート」付属

・プリンタ（新品）
EPSON MJ-830C
フルカラー印刷720×720dpi

・プリンタケーブル
コーリンエレクトロニクス
PD-1.8
DOS/V用
プリンタ・ケーブル1.8m



OTTO

〒101　東京都千代田区神田須田町2-2
TEL 03-5256-3801　FAX 03-5256-3850

新品も中古もたくさん在庫があり，どこよりも安い価格で商品を提供できます。何かお探しの場合は一度問い合わせてみてください。

▶▶▶ LAN＆マルチメディアセット◀◀◀

ご家庭でLANとデジカメが使える!!

特価　415,000円

・パソコン本体（新品）
SOTEC WinBookBird 150G
基本OS：Windows95，CPU：Pentium150MHz，メモリ：16MB，HDD：1.35GB，FDD：3.5インチ×1，ディスプレイ：11.3インチ(TFT)，ベースステーション付，10BASE-インターフェース付

・プリンタ（新品）
Canon LBP-430
レーザープリンタ A4対応
2400×600dpi

・デジタルカメラ（新品）
SONY DSC-F1
36万画素

PCアウトレット

〒101　東京都千代田区外神田1-16-1
TEL 03-3257-0036　FAX 03-3257-0394

NECアウトレットパソコン中心に販売。新品商品は保証期間延長（有料）も出来ます（3年～5年迄）。

▶▶▶FMVプリンタセットモデル◀◀◀

600dpi×300dpiのXJS-400スキャナ・プリンタとのセットモデル

特価　195,000円

・パソコン本体（アウトレット）
富士通 FMVS16P51
基本OS：Windows95，CPU：Pentium 166MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：8倍速，モデム：33.6Kbps，ディスプレイ：15インチ(CRT,分離型)，一太郎7・Lotus1-2-3

・プリンタ（新品）
富士通 XJS-400
600dpi×300dpi スキャナ付プリンタ

コンピュータバンク

〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8
TEL 03-3797-1221　FAX 03-3797-1220

安心と信頼のシステムで，お客様1人1人をしっかりサポート。

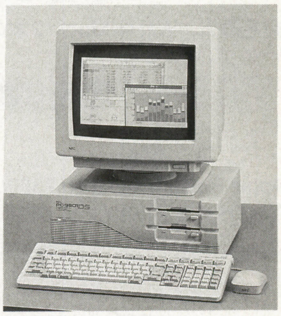
▶▶▶PC-9801DS/U5 TV付ディスプレイセット◀◀◀

PC-9801用ソフトを活用したい人，BASICを勉強したい人のためのセットです。

特価　39,800円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9801DS/U5
CPU：386SX 16MHz，メモリ：640KB，HDD：40MB，FDD：3.5インチ×2

・モニタ（中古）
NEC PC-TV354
15インチTV機能付



パシフィックネット

〒144　東京都大田区西蒲田7-20-5 第7醍醐ビル4F
TEL 03-3733-1441　FAX 03-3733-1440

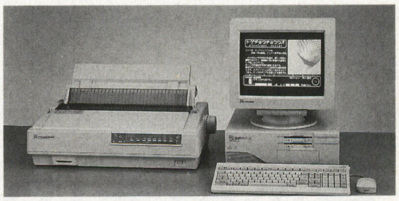
中古商品の品揃えではどこにも負けません。スタッフ一同，皆様のご利用を心よりお待ちしております。

▶▶▶今だからDOS PCセット◀◀◀

ディスプレイ付きでこの価格。FM音源でゲームもバッチリ!!

特価　31,800円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9801FX/U5
CPU：386SX 16MHz，メモリ：640KB，HDD：40MB，FDD：3.5インチ×2，FM音源



・モニタ（中古）
NEC PC-KD1521
640×400 0.31mm

I/OPLAZA北店

オリジナルDOS/V ¥**99,800**-より
お客様の希望に応じてパーツの変更もできます！

パソコン本体
ソフト超高価買い取り致します！
出張サポート致します!

北海道札幌市北区北31条西5丁目萩中ビル1F
TEL (011) 727-9886 FAX (011) 700-5588

ポイント

〒120　東京都足立区千住仲町19-8-1
TEL 03-3870-9801　FAX 03-3888-8298

1人でも多くのお客様に足を運んでいただくため，創業以来，価格・サービス両面で秋葉原以上を目指しています。通販・店頭販売も価格はかなり自信あります。パソコンに興味をお持ちの方は一度はアポください。

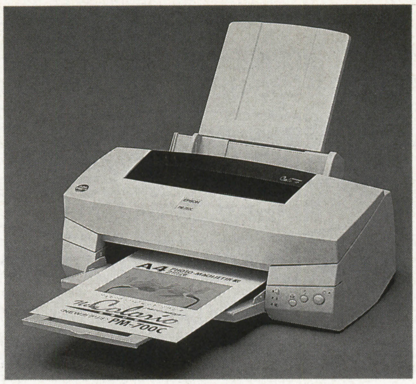
《イベント情報》
7/11,7/12,7/25,7/26は，在庫大処分市を開きます。

▶▶▶▶▶家庭でMacセット◀◀◀◀◀

宛名職人，WX III/Mac　2本のソフトがサービス（インストールは行なっていません）

特価　283,000円

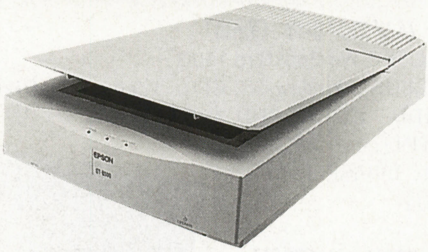
・パソコン本体
Apple PowerMacintosh 7300/180
基本OS：漢字Talk7.5.5，CPU：PowerPC604e（180MHz），メモリ：16MB，HDD：2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：12倍速,ディスプレイ：17インチ



・TA（新品）
TA777
アナログ2ポート64K

・プリンタ（新品）
EPSON PM-700C

・スキャナ
EPSON GT-8500W



・MO
MELCO MOS-S230
オーバーライト対応

・マウス

メディアバレー町田店

〒194　東京都町田市原町田3-2-8
TEL 0427-21-2021　FAX 0427-21-5049

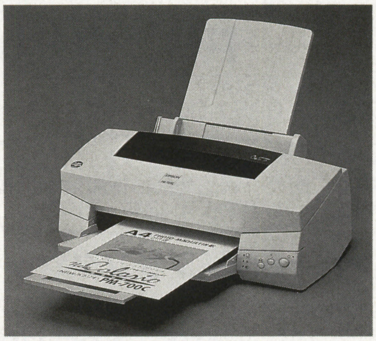
新規購入相談窓口，トータルサポート（他店購入商品修理可能）

▶▶▶▶ファッショナブル・セット◀◀◀◀

MMX Pentiumプロセッサ搭載・コードレスマウス・ボディは省スペースで設置自由なパソコンと，6色フォトカートリッジ搭載・600×600dpiのプリンタHP DeskJet694cとのセットでこの価格

特価　279,800円

・パソコン本体（新品）
COMPAQ PRESARIO 3060
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium166MHz，メモリ：32MB，HDD：3.8GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：8倍速4連装,ディスプレイ：12.1インチ（TFT,一体型）
・プリンタ（新品）
日本ヒューレットパッカードDeskJet694c（C4608AABJ）
600×600dpi 6色カラーインク Adobe Photo Deluxe添付
・モデム（新品）
HUCOM HUCOM-EX336WM
33.6Kbps -10～-15dBM G3対応 セルラー機能
・プリンタ（新品）
EPSON PM-700C
解像度 720dpi
・TA（新品）
ALEXON ALEX-128/HG DSU
128Kbps DSU内蔵 液晶パネル搭載



・チェア（新品）
ハーマンミラー AE123AWB
人間工学に基づいた設計
・TVフィルタ
ポラロイドCP-Contour I
光学ガラス 反射99％低減
電磁波98％カット
・ソフトウエア
アドビ Photoshop・Power グラフィック

夏の中古パソコン大放出市!

パソコン・プリンター・モデム・FAXなどなど　**絶賛開催中**

旧製品型おち	FMV DESKpower SII165+プリンタ	¥220,000
中古	FMV 486 W95改+プリンタ	¥ 98,000

※詳細はお問い合せ下さい。

中古価格表は，FAX情報BOXまで　0742-35-7999

WORKS Corporation Limited
ワークスコーポレーション(有)　奈良市大宮町3-4-4
リサイクルOAセンター　TEL0742-35-5399

小中高校学生・先生向
なつまつり即売会

日時：7月20日(日)
21日(月)
10～17時
場所：奈良市橋本町3-1
奈良マーチャント
シードセンター
TEL：0742(27)9400

アイザワ時計店

〒231　神奈川県横浜市中区大平町1
TEL 045-641-4337　FAX 045-641-2009

買っていただいた
パソコンは，必ず使いこなして
もらいたい。だから使いこなせるまで，
徹底的にフォローいたします。

《イベント情報》
8月末まで，人気の携帯ペット（育成ゲーム）をプレゼント。パソコン関連商品を5万円以上お求めの方が対象となります。

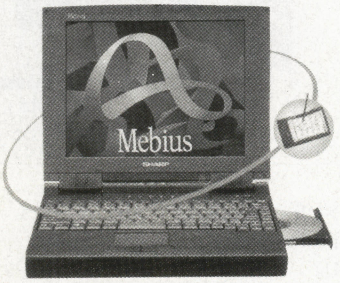
▶▶▶情報端末強力活用セット◀◀◀

・新型カラーザウルスを核に，カラーザウルスの機能をフル活用するためのパソコンとプリンタをセットしました。さらに＋13,000円でPHSもセットできます。話題の育成ゲームもプレゼント。

特価　700,000円

・パソコン本体（新品）
SHARP MN-5500
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium150MHz，メモリ：32MB，HDD：1.6GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：10倍速，モデム：33.6Kbps,ディスプレイ：11インチ（TFT）

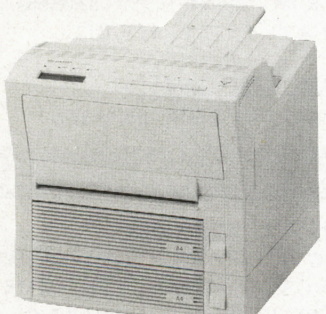
・電子手帳（新品）
SHARP MI-506DC（パワーザウルス）
Word・一太郎8・Excel互換 デジタルカメラ付属



・プリンタ（新品）
SHARP JX-9685
A4 両面印刷可能

・スキャナ（新品）
SHARP JX-150
ADF標準搭載

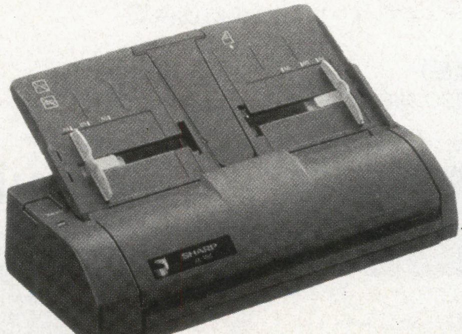
・その他外部記憶装置
マクセルor富士フィルム ZIPドライブ
パラレル接続タイプ ケーブル付

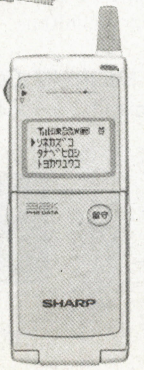


＊セット価格に＋13,000円で以下の商品追加（PHSサービス可能地域の方）

・PHS（新品）
NTTパーソナル JD-P5-S

・PHSデータ通信カード
SHARP XN-CD1





ウェーブ・アイ通信販売課

〒252　神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
TEL 0466-44-0488　FAX 0466-44-0099

初心者からヘビーユーザーまで，
価格とサポートで完全バックアップ。
5年間の長期保証と初心者でも安心できる
ダイヤルサポートセンターを設置。
安くたって完璧なフォロー！

《イベント情報》
インターネットのホームページでは常時アウトレット商品が満載です。まめにチェックしないと後で損をしますよ。
http://www.waveeye.co.jp/

▶▶▶今日からあなたも写真屋さん！セット◀◀◀

・81万画素の高画質とフォトマッハジェットプリンタで写真屋いらず，プリクラだっておてのもの！

特価　248,000円

・パソコン本体（アウトレット）
富士通 FMV5DSE271
基本OS Windows95，CPU Pentium133MHz，メモリ 16MB，HDD 1.2GB，FDD 3.5インチ×1，CD-ROM 4倍速,モデム 28.8Kbps，ディスプレイ 17インチ（CRT），本体5年保証

・プリンタ（新品）
EPSON PM-700C
720×730dpi

・デジタルカメラ（新品）
EPSON CP-500
81万画素

・ソフトウエア
シール倶楽部
プリクラ作成ソフト

ベーマガ誌上特別オークション

今回は入手困難になってきた幻の名機3機種（各1台）をベーマガ読者の皆様に特別提供

①シャープX1ターボIII（完動美品）
②パワーブックDuo250（完動美品）
③セイコーMAP1010+MAP1030+MAP1060（ノーチェック）
※ ①と③には参考書籍・ゲームソフトなどのおまけが沢山付いております。

応募方法
7月31日までははがきにて受付中
あなたの購入希望価格（税込・送料別）と、住所・氏名・電話番号を書いて応募して下さい。
落札者の方には8月10日までに当店よりご連絡いたします。

㈲アイザワ時計店
〒231横浜市中区大平町1番地
Tel. 045-641-4337　Fax. 045-641-2009

イオシス

〒556　大阪市浪速区日本橋5-14-13
TEL 06-631-6695　FAX 06-631-6697

旧機種（88, FMシリーズ, X1, MZシリーズ等）から, 98, DOS/V, Macに至るまで, 幅広く取り扱っています。

《イベント情報》
リストでは，ご紹介できないジャンクパーツや掘り出し物がざくざくあります。一度御来店ください。

▶▶▶さあ！みんなで昔のゲームを楽しもうぜセット◀◀◀

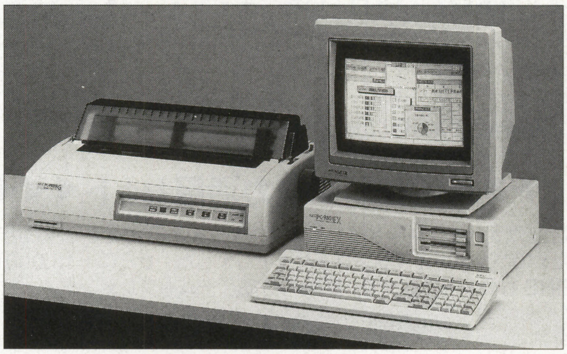
今の機種では動かない昔なつかしのゲームができます。

特価　15,000円

・パソコン本体（中古）
NEC PC-9801EX2
CPU：80286 12MHz，メモリ：640KB，HDD：内蔵可，FDD：3.5インチ×2

・モニタ（中古）
NEC PC-KD854

・マウス（中古）
NEC カウント切替付



プロトワン

〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL 06-644-5954　FAX 06-644-5954

明るい店内，明るい店員，ムツゴロウもびっくりゆかいな仲間たち。日本橋の青テント旅方のお供にプロトワン。

《イベント情報》
毎日チャレンジ・プライス，毎日バーゲン（ワーゲンじゃあないよ!!）特価!!「ベーマガ見たよ」と店頭で言うと，王子のサインプレゼント。先着十名様まで!!

▶▶▶歌はいいねえセット◀◀◀

買ったその日からテツヤコムロだ!!という人向けのスタートセット

特価　345,800円

・パソコン本体（新品）
NEC VALUESTAR PC-9821V200/M7C2

基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium200MHz，メモリ：32MB，HDD：3GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：20倍速，モデム：33.6Kbps，ディスプレイ：17インチ（CRT）

・MIDI機器（新品）
Roland ミュージ郎SC-88ProWin

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23
TEL 06-644-0554　FAX 06-647-5168

ビンテージパソコンから，ワークステーションまで，他の店にない商品をおさがしなら，当店までドウゾ！

《イベント情報》
当店では，ただ今，お客様によるイベント募集中です。アナタの考えたイベントお待ちしてイマス。

▶▶▶▶ユニオン弐参参号機◀◀◀◀

音楽は世界をすくう。これであなたも世界をすくいましょう

特価　378,000円

・パソコン本体（新品）
NEC VALUESTAR PC-9821V233/M7C2
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium233MHz，メモリ：33MB，HDD：3GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：20倍速，モデム：33.6Kbps，ディスプレイ：17インチ(CRT,分離型)

・MIDI機器（新品）
Roland ミュージ郎SC-88ProWin

ワークスコーポレーション

〒630　奈良市大宮町3-4-4
TEL 0742-35-5399　FAX 0742-35-7099

中古・アウトレット商品を中心とした通信販売を専門としています。

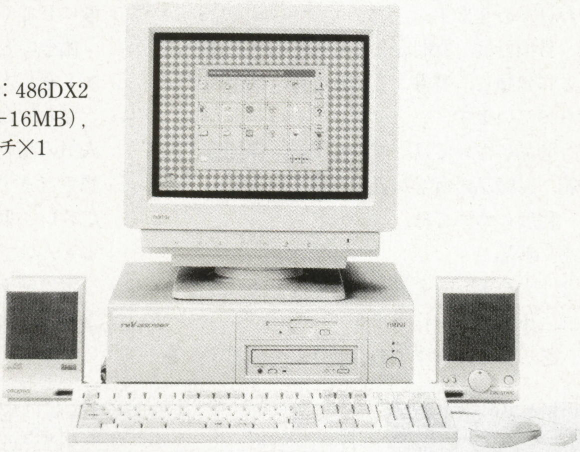
《イベント情報》
7月20日,21日の連休に，奈良マーチャントシードセンターにおいてパソコンが当たる抽せん会などのイベントを行ないます。ご参加ください。

▶▶▶▶▶ Windows95入門セット◀◀◀◀◀

いろんなおまけがたくさんついてるお楽しみモデル

特価　80,000円

・パソコン本体（中古）
富士通 FMV466D2
基本OS：Windows95，CPU：486DX2 66MHz，メモリ：20MB（＋16MB），HDD：2GB，FDD：3.5インチ×1
・CD-ROM（新品）
日立 8倍速
・モデム（新品）
14,4Kbps
・モニタ（中古）
富士通 FMVDP841
15インチ
・サウンドカード（新品）
SB16互換
・スピーカ（新品）



ベスト電器鹿児島パソコン館

〒892　鹿児島市西千石町1-1　第一生命ビル
TEL 099-223-2081　FAX 099-223-2147

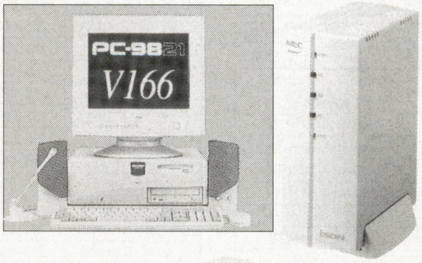
県内一円のベスト電器ネットワークと，
専門6店のパソコン館で安心サポート。5年間無料修理保証の
BEST安心保証も誕生し，ますます安心，そして満足！

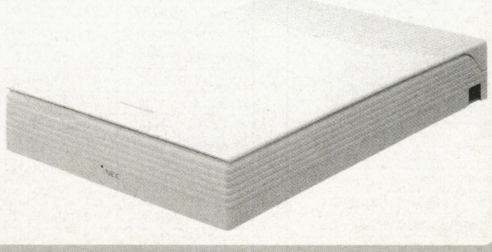
▶▶▶▶▶ MMX Pentiumマシン ＋BJカラープリンタ・セット◀◀◀◀◀

遊びも仕事も本気のマシン

特価　276,000円

・パソコン本体（新品）
NEC VALUESTAR PC-9821V166/S5D2
基本OS：Windows95，CPU：MMX Pentium 166MHz，メモリ：32MB，HDD：2GB，FDD：3.5インチ×1，CD-ROM：20倍速，モデム：33.6 kbps，ディスプレイ：15インチ(CRT)，Word97＋Excelインストールモデル
・プリンタ（新品）
Canon BJ color BJC-610JW
720dpi 高画質　高速出力
・TA（新品）
NEC PC-IT25D1
ISDN 64kbpsのインターネット接続がOK
・スキャナ
NEC MultiReader300S
クラス最高速 最小





BEST

パソコン
PC98・DOS/V・Mac
Windows95
LAN
WindowsNT・NetWare
インターネット 通信
ゲーム
ビジネスソフト

すべておまかせ下さい
ベスト電器
パソコン館

鹿児島	☎(099)223-2081 鹿児島市西千石町1-1第一生命ビル
中町	☎(099)227-0314 鹿児島市中町5-5
川内	☎(0996)23-6680 川内市西向田町10-6
出水	☎(0996)63-3591 出水市本町11-30
国分	☎(0995)45-8850 国分市中央3丁目35-10
指宿	☎(0993)22-6321 指宿市大牟礼1丁目1-20

セミナーと相談は
パソコンサポートセンター

パソコンに関する、よろず困り事を専門スタッフが解決致します。

パソコンサポートセンター　お問合せ先
☎099-223-2291
(鹿児島パソコン館2F/セミナールーム)

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコン Buyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva B97	337,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
ThinkPad535	298,000円	有	有	有	有	1	RAM 40MB増設モデル	PowerYu八重洲店
ThinkPad365X	208,000円	有	有	有	有	1	2625-2J9	ワークスコーポレーション
ThinkPad2625-BJ9	190,000円	有	有	有	有	3	P150, RAM 8MB, HDD 1.3GB, TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad2625-EJF	166,000円	有	有	有	有	3	P120, RAM 8MB, HDD 1GB, TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva 770	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Aptiva 770(2168-S50)	149,800円	有	有	有	有	3	P(133)16/1.6G/4×CD/288M/15"/L	OTTO
ThinkPad330Cs(5523-JBW)	89,800円	無	有	無	有	3	486SLC(50)8/170/9.5"STNカラーVGA/W3.1	OTTO
ThinkPad530Cs-1FD	79,800円	有	有	無	有	3	486DX(50)12/512/8.4"STNカラー	OTTO
5523-JBB(ThinkPad330CS)	72,000円	有	無	無	有	3	D-STNカラー	パシフィックネット
PS/V MASTER 2411RPM	59,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8/720/2×CD	OTTO
PS/V(2411-NPW)	53,000円	無	無	無	有	3	マニュアル欠	パシフィックネット
PS/V MASTER 2411RWE	49,800円	有	有	有	有	3	DX4(100)8/720/W3.1	OTTO
PS/V MASTER 2405	42,800円			有		3	DX2/66, HDD 520MB	日本マイコン流通センター
PS/V MASTER(2411-NWC)	39,800円	無	有	無	有	3	DX2(66)8/340	OTTO
IBM PS/V 2405NVC	39,800円	有	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 340MB, BUS ISA/VL×1+ISA×2	イオシス

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerBook3400c/200	598,000円	有	有	有	有	1		PowerYu八重洲店
PowerBook3400c/200	448,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
PowerBook2400c/180	438,000円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
PowerBook2400c/180	428,000円	有	有	有	有	1		PowerYu八重洲店
PowerBook1400c/133	368,000円	有	有	有	有	1	HDD 1GBのタイプ	PowerYu八重洲店
PowerBook1400cs/117	278,000円	有	有	有	有	1	HDD 750MBのタイプ	PowerYu八重洲店
Performa6410	278,000円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
PowerMac7300/180	248,000円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
PowerBook5300C	248,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Performa5440	232,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
Performa5430	128,000円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
Performa6260	118,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Performa630	98,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Performa6260	85,800円	無	無	有	有	3	RAM 16MB, HDD 800MB, 4倍速CD-ROM, 新品同様	イオシス
MacintoshSE/30	49,800円						RAM 8MB, HDD 40MB, モノクロ, CRT一体型	イオシス
CENTRIS650/CD	44,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Macintosh II Ci	39,800円						RAM 16MB, HDD 100MB, キーボード マウス付	イオシス
CENTRIS650	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CENTRIS650	34,800円	有	有	無	有	3	RAM 24MB, HDD 240MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Classic II	14,000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB, HDD 40MB	秋葉原エレクトリックパーツ
MacintoshLC II	10,000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB	秋葉原エレクトリックパーツ
プラス	9.000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB	秋葉原エレクトリックパーツ
Macintosh II Si	9,800円						RAM 4MB, HDD 80MB, マウス無, FDD故障	イオシス
Classic	9,000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB, HDD 40MB	秋葉原エレクトリックパーツ
Macintosh II si	9,000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB, HDD 8MB	秋葉原エレクトリックパーツ
SE	9,000円	無	無	無	無	3	RAM 4MB	秋葉原エレクトリックパーツ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Nr166/X30N	408,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr166/X30F	393,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20	375,000円	有	有	有	有	1	C, D	ワークスコーポレーション
PC-9821Ls150/S14	355,000円	有	有	有	有	1	C, D	ワークスコーポレーション
PC-9821Ls150/S14C2	343,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D2	342,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RV II 26/N20	328,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20C, D	322,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C, D	313,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	307,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na15/X14	282,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	280,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	278,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C2	275,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw133/d14C, D	265,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10D2	258,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D2	258,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	257,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10C2	255,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7C2	253,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CT16/FA	248,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Na15/X14	248,000円	有		有	有	3	登録はがき類無	日本マイコン流通センター
PC-9821Nr15/S14F	248,000円	有		有	有	3	RAM 16MB付 計32MB	日本マイコン流通センター
PC-9821Ra II 23/W30	244,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra II 23/N30	237,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZD2	231,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZC2	228,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10C, D	226,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZD2	218,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A, B	216,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	214,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZC2	214,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	208,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V16/M7C3, D3	193,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	189,800円	有	有	有	有	3	P(90)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)PCM	OTTO
PC-9821Nb10/S8	189,800円	有	有	有	有	3	P(100)16/810/4×CD/10.4(800)TFT/95	OTTO

PC-9821V166/S5D	189,000円	有		無	有	3	拡張スロットカバー一つ	日本マイコン流通センター
PC-9821Na12/S10F	186,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr12/D10	179,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	179,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7RD	168,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Cu13/EA	166,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821CT16/FA	158,000円	有		有	有	3	クレジット不可	日本マイコン流通センター
PC-9821La10/S8C	158,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Nb7/C8	152,800円	有	有	有	有	3	P(75)8/810/4×CD/10.4"TFT(640)/PCM	OTTO
PC-9821Xv13/W16	145,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt2/7A	143,000円	有	有	有	有	3	RAM 20MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/R16	138,000円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V13/S5RA	129,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/850/4×CD/15"CRT/PCM	OTTO
PC-9821Xb10/J8	125,800円	有	有	無	有	3	P(100)8/850	OTTO
PC-9821Cx3/S5TA	118,000円	有	有	有	有	3	P(100)16/850/4×CD/モデム/TVキャプチャ	OTTO
PC-9821V13/S5RA	116,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S5RB	115,800円	有	有	有	有	3	P(120)/16/850/4×CD/15"CRT/PCM	OTTO
PC-9821XA12/K8	112,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9821V10/S5K	112,000円					3	RAM 16MB, HDD 850MB, P100, 一太郎, ロータス123	ワンダーボックス
PC-9821Cb10/TA	109,800円	有	有	有	有	3	P(100)16/840/4×CD/144モデム/MIDI, PCM	OTTO
PC-9821V10/S7KB	109,800円	無	有	無	有	3	P(100)8/850/4×CD/17"CRT	OTTO
PC-9821Xa7e/S17	109,800円	無	有	無	有	3	P(75)8/850/4×CD/17"CRT/PCM/W3.1	OTTO
PC-9821V10/C4RB	109,000円	有	有	有	有	1		コムネット
PC-9821Xa/C10W	108,000円			有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Xa12/K12	105,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/1.2G/4×CD/PCM/PCカードスロット	OTTO
PC-9821Cb10/TB	105,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/KB	102,000円	有	有	有	有	2	RAM 16MB, HDD 850MB, 新品, P100, 一太郎6.3	ワンダーボックス
PC-9821Cb3/TA	99,800円	有	有	有	有	3	P(75)16/850/4×CD/144M/TV/14"CRT	OTTO
PC-9821Lt2/3A	99,800円	有	有	有	有	3	DX2(50)8/350/Ir/9.5"TFT	OTTO
PC-9821XA10/K8	99,800円	有	無	無	有	3	8MB増設	パシフィックネット
PC-9821Xa10/K8Z	99,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821V10/S7KZ	99,800円	有		有	有	3	RAM 48MB仕様	日本マイコン流通センター
PC-9821V7/S5R	99,800円			無		3	RAM 8MB付 計16MB	日本マイコン流通センター
PC-9821V10/S5KA	96,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/C12	96,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa10/C12	95,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/1.2G/4×CD/PCM/PCカードスロット	OTTO
PC-9821Xa10/K8	95,000円	有	有	有	有	1	8MBプラス, 一太郎付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx/S15T	89,800円	有	有	有	有	3	P(75)8/850/4×CD/15"CRT/144モデム	OTTO
PC-9821V7/C4KA	89,800円	有	有	有	有	3	P(75)8/850/4×CD/14"(XGA)一体型	OTTO
PC-9821Cb3/TB	89,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V7/C4KA	88,800円	有	有	有	有	2		PCアウトレット
PC-9821Xa/U8W	85,800円	有	有	有	有	2		PCアウトレット
PC-9821XA7/C8	84,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9821Xa10/C9W	79,800円	有	有	無	有	3	P(90)7.6/540/3.5"FD/CD/W3.1	OTTO
PC-9821Xt/C10W	79,800円	有	有	無	有	3	P(90)15.6/1G/3.5"FD/W3.1	OTTO
PC-9821Ap2/U2	79,800円	有		有	有	3	RAM 24MB付	日本マイコン流通センター
PC-9821Xe10/4Z	76,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa9/C8	74,800円	有	有	無	有	3	P(90)8/850/4×CD/PCM/W3.1	OTTO
PC-9821Xn/U8W	72,800円	有	有	無	有	3	P(90)7.6/270	OTTO
PC-9821Ce2/S2D	72,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ap2/U2	70,800円	有	有	無	有	3	RAM 15MB, HDD 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xp/V8W	69,800円	無	無	無	有	3	RAM合計 20MB	ビットマップ
PC-9821Xa7/C8	64,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/850/4×CD/PCM/W3.1	OTTO
PC-9801NS/A340	64,800円						HDD 340MB	イオシス
PC-9821Xb10/F	62,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U2	59,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XE/U7	56,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9821Ap/U2	53,800円					3	15MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7W	53,800円	有	有	有	有	3	RAM 14MB, HDD 170MB, 2FD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R170	50,800円	有	有	無	有	3	RAM 4MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク

中古パソコン買取！

買って安心
中古も保証付！

買取専用▶0120-198147

販売専用▶0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

株式会社
コムネット

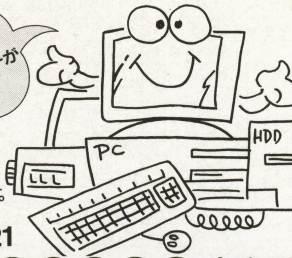
AM11:00
〜
PM 8:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474 (76) 0860
FAX. 0474 (76) 1294

●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日

★15万円以内で、
本体(Win95搭載)
モニター、プリンターが
セットで揃います！



★24時間FAXにて
特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921

営業時間
AM10：00〜PM7：00
(日曜・祭日はPM6：00まで)
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取！
新品・中古パソコン格安販売！

W/B ワンダーボックス

お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK！

〒984 仙台市若林区南材木町３４
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687

振込先●七十七銀行 河原町支店
㊝5038499 ㈲ワンダーボックス

PC-9801NS/R	49,800円							イオシス
PC-9821As/U7	47,800円	有	有	有	有	3	DX(33)3.6/120/3.5"×1/PCM, FM	OTTO
PC-9821Xe/U7W	47,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/210/CD/PCM, FM/W3.1	OTTO
PC-9821Bs/U7W	47,800円	有	有	有	有	2		PCアウトレット
PC-9821Ap2/U8W	46,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ae/U2	45,800円							イオシス
PC-9801NS/R	45,000円	有	無	無	有	3	モノクロ	パシフィックネット
PC-9821Xe10/4	44,800円	無	有	無	有	3	DX4(100)8/420/W3.1	OTTO
N5222-18	44,000円	無	無	無	有	3	TFTカラー, ガイド欠	パシフィックネット
PC-9821Ce2/S2D	43,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	39,800円	有	無	無	有	3	モノクロ	パシフィックネット
PC-9801BA/U6	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U7	38,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-486PORTABLE	37,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS	36,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9821Ce2/S2	35,800円	無	有	無	有	3	SX(25)5.6/170/CD/15"CRT	OTTO
PC-9801BX/U2	35,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/M2	35,800円	無		無	有	3	RAM 4MB, HDD 200MB	日本マイコン流通センター
PC-9801NS/E	34,800円	無	有	無	有	3	386SX(16)1.6/FD/3.5"×1/8階調	OTTO
PC-9801NS/T	34,800円							イオシス
PC-9801FA/U5	34,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801BX2	34,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801NS/E+モデム	32,800円						内蔵モデム	イオシス
PC-9801NS/R	32,800円			有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801BX/U2	32,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801DA/U7	30,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9801DA7	30,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9801BX/U2	29,800円							イオシス
PC-9801FA/U2	29,800円							イオシス
PC-9801NS/E	29,800円							イオシス
PC-H98S-U8-020	29,800円						20MB SASI	イオシス
PC-9801NS20	29,800円	有	無	無	有	3	モノクロ	パシフィックネット
PC-9821Bf/U8W	29,800円	有		有	有	3	RAM 24MB仕様	日本マイコン流通センター
PC-H98S/U8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	28,000円	無	無	無	有	3		ビットマップ
PC-9801BX/M2	26,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-8801MA2	25,800円						キーボード付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801FX/U5	25,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801DS/U5	25,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9801DS5	25,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9801DA/U2	23,800円							イオシス
H98 U100-100	22,800円	無	有	無	有	3	486(25)7.6/100/3.5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-9801FA2	22,800円							イオシス
PC-9801US2	22,800円						ノート用HDD/RAMカード使用可	イオシス
PC-9801DS/U5	21,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801DX5	20,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
H98 U90-100	19,800円	無	有	無	有	3	486SX(20)3.6/100/3.5"×2/ハイレゾ	OTTO
PC-9801FA/U2	19,800円	無	有	無	有	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-8801FE	19,800円						キーボード付, アナログ, ビデオ入力OK	イオシス
PC-8801FE2	19,800円						キーボード付, アナログ, ビデオ入力OK	イオシス
PC-9801DS/U2	19,800円							イオシス
PC-9801NV	19,800円							イオシス
PC-H98S-8	19,800円							イオシス
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX4	16,800円						HDD 20MB	イオシス
PC-9801FS2	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801CV11	16,500円						CRT一体型	イオシス
PC-H98/U60-100	15,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801ES2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801FH	14,800円						キーボード付	イオシス

PC-9801E	14,800円						8086-8 640K+1.5MB RAM 1MB, FDD&マウスI/F	イオシス
PC-9801ES2	14,800円							イオシス
PC-98RL/5	13,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801DA2	13,500円							イオシス
PC-9801DX/U2	13,500円							イオシス
PC-9801RL21	13,500円						ハイレゾ／ノーマル	イオシス
PC-9801DX/U2	13,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9801E	12,800円						8086-8 640K+1.5MB RAM 1MB, FDDI/F	イオシス
PC-9801EX2	12,800円							イオシス
PC-9801RA21	12,800円	有	無	無	有	3		ビットマップ
PC-8801MK2FRセット	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA21	12,500円							イオシス
PC-9801FX2	11,800円							イオシス
PC-9801DS5	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA5	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA51	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX/U2	11,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801DX5	10,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FX2	10,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801MR	9,800円						キーボード付	イオシス
PC-9801RA2	9,800円							イオシス
PC-9801EX4	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA21	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX41	8,500円						HDD 20MB	イオシス
PC-9801DX2	8,000円							イオシス
PC-9801XL2	8,000円						ハイレゾ／ノーマル	イオシス
PC-286L-H10	7,800円						HDD 10MB	イオシス
PC-8801FR	7,800円						キーボード付	イオシス
PC-8801SR	7,800円						キーボード付	イオシス
PC-9801DS2	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX21	7,500円							イオシス
PC-9801UV11	7,000円							イオシス
PC-9801UX21	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX21	6,500円							イオシス
PC-9801VM11	5,800円							イオシス
PC-9801VX2	5,800円							イオシス
PC-9801VM2	4,800円							イオシス

EPSON

VN513ET	229,800円	有	有	有	有	3	P(133)16/1.35G/6×CD12.1"TFTカラー	OTTO
VT513S	119,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1.2G/3.5"FD/4×CD/W3.1	OTTO
VN575ST	99,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/810/4×CD/10.4"TFT	OTTO
D12SRX	88,000円	有	有	無	有	3	P(120)16/1.2G/4×CD/W95	OTTO
NT-500	72,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8M/500/9.5"DSTN/PCカード2スロット	OTTO
PC-486NAUX2HW	54,800円	有	有	無	有	3	486/5.6/240/9.5"DSTNカラー/W3.1	OTTO
PC-486MU2IWM2	49,800円			無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-486HX3	35,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)3.6/3.5"×2FD, 5/FD	OTTO
PC-386N/W	32,800円	無	無	無	有	3	8M RAMDISK内蔵	ワンダーボックス
PC386GS5	28,000円						SCSIインターフェース付	アイザワ時計店
PC-486SE2	19,800円	有		有		3	RAM 4MB付	日本マイコン流通センター
PC-486GRP	18,800円	無	無	無	有	3	ガイド欠	パシフィックネット
PC-286VE-H20	9,800円						HDD 20MB	イオシス
PC-286VF	6,500円							イオシス

COMPAQ

PRESARIO 3060	278,000円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
ARMADA 4131T	207,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
ARMADA 4135T	207,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
CONTURA430C	150,000円						RAM 32MB	アイザワ時計店
DeskPro XL5100M2100/ML/CDS	74,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/2.15G/3.5"/4×CD/W3.1/95付属	OTTO
DeskPro 5100/5M1080MX/CDS	72,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/1.08G/4×CD/10BASET.5/W3.1	OTTO
DeskPro 5100/5M720W-MX	69,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/720/W3.1	OTTO
DeskPro XL590M1050W/CDS	65,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/1.05G/2×CD/W3.1	OTTO
ConturaAERO4/33C	59,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)4/250/DSTN(640×480)	OTTO
Prolinea590/4M630CDS	59,800円	有	有	無	有	3	P(90)8/630/3.5"FD/4×CD/W3.1	OTTO
Prolinea4/100	59,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
DeskPro 590/4M720-MX	54,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/720/3.5"FD/W3.1	OTTO
Prolinea575/4M420W/CDS	54,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/420/3.5"FD/4×CD/W3.1	OTTO
DeskPro XE4100M525W	49,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8/525/W3.1	OTTO
DeskPro XL466M535W/CDS	39,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)8/535/WIN3.1	OTTO

SHARP

MN-7150	325,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
MN-5200	300,000円					3	デモ機処分	アイザワ時計店
MN-5000C	260,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
PC-A355	250,000円					3	RAM 32MB	アイザワ時計店
MN-5000D	238,000円					3	デモ機処分	アイザワ時計店
Mebius PC-A360	194,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Mebius MN-5000D	177,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ—653-BK	29,800円	有	無	有	有	3	X68	日本マイコン流通センター
MZ-2000セット	19,800円						FDD(2ドライブ), データレコーダ, プリンタ, ノーチェック	イオシス
X1G	19,800円						CZ822CB 黒縦置きOK! 掘り出し物!	イオシス
MZ-80B	9,800円						ノーチェック	イオシス
X68000ACE-HD	9,800円						20MB SASI HDD, ノーチェック	イオシス

ショップオリジナル

スタンダードモデル	203,260円	無	無	無	有	1	K6-166, EDO 32MB	俺コンハウス

SOTEC

WinBookQuattro V166MX	419,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
WinBookSlim	219,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル

DEC

FR-832JA-WB	59,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/540/W3.1	OTTO
FR-832JA-WC	52,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/540/3.5"FD/2×CD	OTTO
PC425NC	49,800円	無	有	無	有	3	486SX(25)4/200/9.5"DSTN W3.1	OTTO

DELL

OPTIPLEX GXMT590	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
OptipleXMT590	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
XP450CX	64,800円	有	有	無	有	3	486DX2(50)8/340	OTTO
XM590	62,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/1G/2×CD/3.5"FDD/W3.1	OTTO
XL590	59,800円	有	有	無	有	3	P(90)8/540/3.5"FD/W3.1	OTTO

東芝

Libretto50CTA	188,000円	有	有	有	有	1		PowerYu八重洲店
SatellitePro 430CDS/1.3	187,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto50CTA	148,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PREEZA 5133MB(PV1008JA)	138,000円	有	有	有	有	3		OTTO
SatellitePro 200CS	138,000円	有	有	有	有	2	8MBプラス, CD付	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto50CT	130,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
GR07505W	89,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/520/PCMCIA/10.4"STNカラー/W3.1	OTTO
PV3515CW(J-3100PV)	79,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/515/4×CD/W3.1	OTTO
Dyna Book486-001	39,800円	無	無	無	有	3	モノクロ, ガイド欠	パシフィックネット
J31EZ001	34,800円	無	有	無	有	3	i386SX(16)/2M/CGA	OTTO
J3100VS 081W	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Dynabook V486A	29,800円			有		3		日本マイコン流通センター

Panasonic

CV-M353HD	12,800円						FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

日立

FLORA 1010DG92D3	39,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)4/340/W3.1	OTTO
FRORA 3010DT60S3	22,800円						RAM 8MB, HDD 120MB, BUS ISA×3, マウス付	イオシス

富士通

FMV53NP5SI	329,000円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
FMV53NA5W5	298,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
FMVNC13D	200,000円	有	有	有	有	1		ワークスコーポレーション
FMV-SE273	198,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS16P51	195,000円	有	有	有	有	2		PCアウトレット
FMVS2071	189,000円	有		有	有	2	P200, RAM 32	日本マイコン流通センター
FMVSII1651	189,000円	有		有	有	3	MMX 166, RAM 32MB	日本マイコン流通センター
FMV-SE253	178,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMVS165A1	158,000円	有	有	有	有	3		日本マイコン流通センター
FMV-S1353	137,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-5166D7	132,000円	有	有	有	有	1	P166, メモリ 32MB, HDD 2.5GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV50NUWH5	129,800円	有	有	無	有	3	P(100)/16/810/TFT(SVGA)	OTTO
FMV5DSE253	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV5DTE251	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV-1351	116,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-575D4S4	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
FMV513D5P3	89,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1G/4×CD/W3.1	OTTO
FMV510D5P3	79,800円	有	有	無	有	3	P(100)8/1G/W3.1	OTTO
FMV512D5P4	78,000円	有	有	無	有	3	P(120)16/4×CD/W3.1(95付属)	OTTO
FMV57D4S6	72,800円			有		3	P75, RAM 8MB	日本マイコン流通センター
FM TOWNSIIFresh	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMTW2 UG20(2/80)	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMR-50NBX2(S)	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FM-77 L4	19,800円						キーボード付	イオシス
FM-TOWNS MARTY	19,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
FM-TOWNSモデルSF	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FM-TOWNS2	5,800円						386DX-16, 3.5"FDD×2, CD-ROM, マウス無	イオシス

モデム

AIWA

PV-BW3360	15,800円	有	有	有	有	1		ワンダーボックス
PV-BF144M2	3,800円	有	有	有	有	2		ワンダーボックス

NEC

COMSTAR2424AT/4	2,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
COMSTARS2424/5	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Hu-com

V34ES2-W	8,500円	有	無	無	有	3		パシフィックネット

富士通

FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Microcom

DeskPorte288	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Logitec

LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

ICM

DR-540	13,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
INTER240A	13,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-9801FA-35	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821A-E05	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-98H54U	5,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801NS/E-35	4,800円	無		無	無	3	本体, ネジのみ	日本マイコン流通センター
AV-100FR		無	無	無	無	3		遊基パソコン館

日本テクサ

Estate340	16,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
Estate170	10,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

緑電子

V6-850	25,000円	有	有	有	有	1		パシフィックネット

Logitec

LHD-FM240K	15,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

PC-9821Cx2-E01	10,800円	有		有	有	3	Cx2専用	日本マイコン流通センター
PC-FD321DH	9,800円	有		有		3	取付ネジ1個無	日本マイコン流通センター
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9831MF2	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

富士通

FMT-FD302	7,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

ポップ通商

KMF-35F	6,800円	有		有	有	3	TOWNS用	日本マイコン流通センター

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB10	16,800円	無		有	無	3	ファイルベイ用	日本マイコン流通センター
CDV-AB10	15,800円	有	有	有	有	3		日本マイコン流通センター
CDG-AB4	5,000円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-ODX	24,800円	有	無	有	有	3	PD, CD 4倍速	ワンダーボックス
PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

その他外部記憶装置

IOmega

Z100P	17,980円	有	有	有	有	1	パラレルzip	俺コンハウス
Z100SMP	17,980円	有	有	有	有	1	SCSIzip	俺コンハウス

NEC

PC-OD502	12,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット

KERNEL

RM270L(A)	24,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

デジタルカメラ

SONY

DSC-F1	49,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル

富士フィルム

DS-10	33,800円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田

ミノルタ

Dioage V	66,800円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田

ディスプレイ

飯山電機

MT-8617E	63,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
MF-5017J	44,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MF-8217J	42,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
MF-5517AJ	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

パソコン大募集!!

☆只今在庫が不足しています（緊急買い取り宣言）
お客様送料は当店で負担致します。
（商品の状態、条件によっては負担できない場合もあります。）

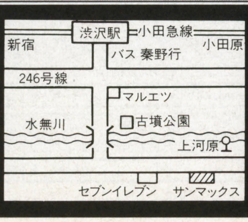
・中古販売もおこなっております。TEL／FAXにて

9801、9821、EPSON、DOS/V、Mac、X68K、FMTWII、MSX2+、8801
周辺機器（HDD、FDD、プリンタ、その他）

一部、買い取り下取り、出来ない商品もあります。
〒. 住所. 氏名. TEL. 機種名等を書いた紙を
入れてネ　（ヤマト便を必ずご利用下さい。）

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
（在庫はTELで確認してネ!）
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要／手数料要



サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376−1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店　（普通）0342685

営業時間　AM10:30〜PM7:10（平日）
AM10:30〜PM6:00（土・日・祭日）
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

MF-8217	36,800円	有	無	有	有	3	17"	ワンダーボックス
MF-5117J	10,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-KM211	98,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-KM173R2	52,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-KM171	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-TM151	35,800円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
PC-TV352	32,800円	無		無	無	3	少し傷, 塗料落ち	日本マイコン流通センター
N5262-30	29,800円						20"CRT, NECハイレゾ専用 RL(ハイレゾ)等	イオシス
PC-TV353	29,800円	無		無	無	3	リモコン無	日本マイコン流通センター
PC-KM153	25,800円						15"CRT, 640×400〜1024×768, マルチ, 98用	イオシス
PC-TM151	24,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC—TV455	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-TV354	18,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-KD882	15,000円	無	無	無	有	3		コンピュータバンク
N5926-01	15,000円	有	無	無	有	3	日焼有	パシフィックネット
PC-KD1522	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-TV454	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1522	11,800円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-KD1521	11,800円	有	無	無	有	3	15"	ワンダーボックス
PC-KD881	11,800円	無	無	無	有	3	15"	ワンダーボックス
PC-KD854H	10,000円	無	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1511	8,800円						15"CRT, ドットピッチ 0.28, PC-98用	イオシス
PC-KD1521	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	8,500円						15"CRT, ドットピッチ 0.28, PC-98用	イオシス
PC-KD1521	8,000円						15"CRT, ドットピッチ 0.31, PC-98用	イオシス
PC-KD882	7,800円						15"CRT, ドットピッチ 0.31, PC-98用	イオシス
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	7,500円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-TV354	6,980円	有	無	無	無	3	リモコン欠	パシフィックネット
PC-KD853N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854n	5,800円						14"CRT, ドットピッチ 0.39, PC-98用	イオシス
PC-KD854	5,200円						14"CRT, ドットピッチ 0.39, PC-98用	イオシス
PC-KD551	4,800円						14"CRT, 400ライン	イオシス
PC-KD854	4,500円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-KD854	3,800円						14"CRT, ドットピッチ 0.39, 98用, プラスチック割有	イオシス

EPSON

CR-5500	20,000円	有	無	無	有	3	PC-98用	パシフィックネット
CR-5500	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CR-4000	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

富士通

FMV-DP831	22,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMDPC646	12,800円	有		有	有	3	FMR用	日本マイコン流通センター
FMT-DP531	7,800円						タウンズ用モニタ, 15K 24K 31K 3モード	イオシス

三菱電機

RD-17GX	59,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RD17Y	44,800円	有	無	無	有	3	17インチ, 1280×1024	ワンダーボックス

プリンタ

NEC

PC-PR2000/4	38,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-PR1000LW	36,800円	有	無	無	有	3	Win対応	パシフィックネット
PC-PR2000/E	32,800円	有		無		3		日本マイコン流通センター
PC-PR201/45L	28,800円	有	無	無	有	3	シリアルドット 136ケタ	ワンダーボックス
PC-PR201/65A	17,800円						PR系 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201/63A	16,800円						PR系 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR101G2	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PM-700C	43,800円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田
LP-1000	39,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
VP-5000	27,800円						ESC/P 15"ドットインパクト	イオシス
VP-2061	17,800円						ESC/P 15"ドットインパクト	イオシス
VP-2050	16,800円						ESC/P 15"ドットインパクト	イオシス
MJ-800C	16,800円	有	有	無	有	3	カラー, DOS/V, PC98, Mac対応, A4対応	ワンダーボックス
MJ-510C	12,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
MJ-810C	12,800円	有		有	有	3	インク無	日本マイコン流通センター
MJ-500V	9,500円	有	無	有	有	3	モノクロプリンター, A4対応	ワンダーボックス
AP-550	5,800円						10"カラー熱転写, インクリボン有, 裏側一部フタ無	イオシス

CASIO

QG-100	20,800円	有		有	有	3	QV100用	日本マイコン流通センター

Canon

BJC-455J	36,800円	有	無	無	有	3	カラー, DOS/V, PC98, Mac対応, A3対応	ワンダーボックス
BJC-35VII	29,600円	有	有	有	有	1		ニッシンパル
BJC-600S	14,800円	有		有	有	1	Mac用	日本マイコン流通センター
BJC—400J	12,800円	有	無	有	有	3	カラー, DOS/V, PC98, Mac対応	ワンダーボックス
BJ-10V Custom	5,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PC2	9,800円						X1, X68K用, 熱転写, カラーOK, インクリボン無	イオシス

Star

AR-2415	9,800円	有	無	無	無	3		遊基パソコン館
JR-200CL	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
BR-2415	8,800円						15"ドットインパクト	イオシス

スキャナ

NEC

PC-IN506	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-IN503G	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

GT-5000 WINS	26,000円	有	無	無	有	3	A4, 300dpi, ポート別売	ワンダーボックス

SHARP

JX-250W3	44,600円	有	有	有	有	1		ニッシンパル

日本ヒューレット・パッカード

ScanJet 5P	42,800円	有	有	有	有	1		メディアバレー町田

NEOS

600CL	15,000円					3		アイザワ時計店

MICROTEK

ScanMaker2SP	49,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

PCカード

アイ・オー・データ機器

PCSC-II	9,800円	有	有	有	有	3	PC98, EPSON, DOS/V対応	ワンダーボックス

キャラベル

PSC-SCSI/P	5,000円					3	SCSIカード	アイザワ時計店

SHARP

WD-01HS	5,000円					2		アイザワ時計店

MELCO

LPC-T	5,000円					3	LANカード	アイザワ時計店

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PG3DVX8/98PCI	29,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
GA-PG3D2/PCI	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
GA-PG3D4/98PCI	9,800円	有		有	有	3	PCIバス用	日本マイコン流通センター

アセットコア

MBN-D	17,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-9801N-J03R	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PC-9801B3-E02	9,800円	無		無		3		日本マイコン流通センター
PC-9801-55U	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801-55L	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

Canopus

PowerWindowT64S	11,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

シェア・ハウス

PM2002	3,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Diamond

EDDGE3D	12,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
EDDGE3D	17,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

MELCO

WGP-VX8	25,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
WGN-V4	12,800円	有		有	有	3	要CPU386以上	日本マイコン流通センター

Logitec

LPM-SCSI2A	6,980円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

NE-XA512K	23,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PIO-PC34F-4M+PIO-EXA34-4M(8M)	14,800円							イオシス
BA34-8M	14,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
NE34A-8M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA34-8M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA34-4M	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PIO-CS134-4M	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PIO-RL34-4M	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PIO-PC34F-4M(4M)	7,800円							イオシス
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-CX66	7,500円	有	有	有	有	2	PC-9821Cx対応	ワンダーボックス
PIO-PC34F-1M+PIO-EX34-2M(3M)	6,500円							イオシス
PK-NXC40	6,000円	有	有	有	有	2	PC-9801NX/C, N, R対応	ワンダーボックス
PK-A486DW-1	5,800円						DA, RA21等用	イオシス
PK-Nd50	5,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Nd対応	ワンダーボックス
NT34-6M	5,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
Ld34	4,800円	有	有	有	有	3	PC-9821Ne, Nd, Nx, Nl	コムネット
NP34-8M	4,800円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-PC34F-2M(2M)	4,500円							イオシス
PIO-SIM61	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-PC34HX-1M(1M)	3,200円							イオシス
NP34-4M	2,500円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PIO-9234G-1.5M	1,500円						バンクメモリ	イオシス

Intel

JBOXPODP3V150	42,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
JBOXPODP5V83	16,800円	有		有	有	3	Sタイプ	日本マイコン流通センター
JBOXD2ODP50	12,800円	有	有	有	有	2	PC-9801BX, BX2, PC-486GF, GR対応	ワンダーボックス
i486DX2/66	9,800円	無		無	無	3	チップのみ	日本マイコン流通センター
SXODP50	7,800円	無		無	無	3	チップのみ	日本マイコン流通センター

NEC

PC-9801NS/R-04	14,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801NX/C-01	12,800円	無		有	無	3	NS/R, NX/C用	日本マイコン流通センター
PC-9821Nr-B02	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821NE-B02	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801-65	7,800円	有		有	有	1	RA2/5, RA21/51	日本マイコン流通センター
PC-9821LD-B02	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821NA9-B01R	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX-01	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RL-01	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FX-01	4,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9821N-B02	4,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
PC-9801-61R	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA11	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801-61U	3,500円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
Ld,Lt,NL/A用4MB	2,500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821N-B01	2,500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MELCO

EAB-6M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCS-8000	11,500円						98ノート用汎用 8MB RAMカード	イオシス
HNS-33T	9,980円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
EMJ-8000R	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
VI5-16M	8,880円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EFA-4000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EHS-4000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRL-4000	8,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
EMJ-4000(4M)	7,800円							イオシス
MES-3000	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ENL-8M	7,200円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ENB-16M	4,800円	無	無	無	無	3	NA, NBシリーズ	コムネット
EXB-16M	4,800円	有	有	有	有	3	98FELLOW用, 16MB	コムネット
EXB-R16M	4,800円	有	有	有	有	3	98FELLOW用, 16MB	コムネット
EMJ-2000mkII(2M)	4,500円							イオシス
EMJ-2000L	4,000円	有	無	無	有	3		パシフィックネット
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HDL-20W	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
EMJ-2000mkIII	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
BM-2000(2M)	1,500円						バンクメモリ	イオシス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■秋葉原エレクトリックパーツ：〒101 東京都千代田区外神田1-10-11 ☎03-3253-9340
■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
■俺コンハウス：〒101 東京都千代田区外神田3-11-12 ☎03-3255-1701
■ニッシンパル：〒101 東京都千代田区外神田3-2-9 大矢ビル2F ☎03-5296-0161
■PCアウトレット：〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 ☎03-3257-0036
■PowerYu八重洲店：〒104 東京都中央区八重洲2-6-2 八重洲マキビルB1F ☎03-3272-3281
■パシフィックネット：〒144 東京都大田区西蒲田7-29-3 ☎03-3733-1441
■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7F ☎03-3463-4455
■メディアバレー町田：〒194 東京都町田市原町田3-2-8 ☎0427-21-2021
■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワークスコーポレーション：〒630 奈良市大宮町3-4-4 ☎0742-35-5399
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

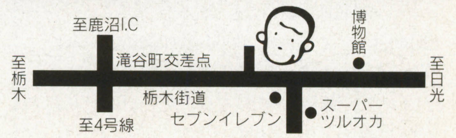
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館

栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10：00－PM7：00
栃木街道沿い県立博物館南



インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

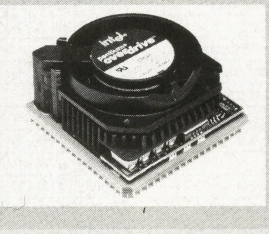
キミのパソコンをパワーアップ！

●インテルMMX対応Pentium(ペンティアム)-166MHz OverDriveプロセッサ

インテルから『MMX対応Pentium-166MHz OverDrive（オーバー・ドライブ）プロセッサ』（価格54,800円）が登場しました。この製品はクロック周波数100MHz，90MHzおよび75MHz版Pentiumを搭載したデスクトップ・パソコンに対応。装着すれば，これらのパソコンを166MHz，150MHzまたは125MHz版のMMX対応Pentiumと同等の性能にアップ・グレードしてくれます。

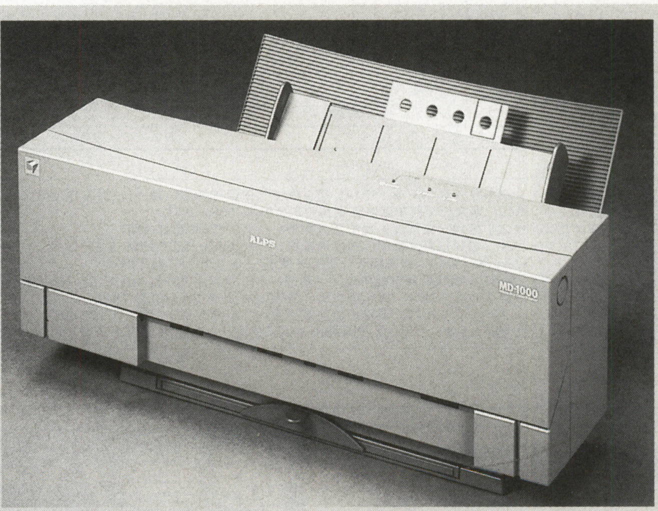
これにより，一般のソフトの処理能力が35〜70％向上。さらにオーディオ，ビデオ，3Dグラフィックス性能を向上させるMMXテクノロジに対応したソフトを使用すれば，2.5倍以上の性能を発揮してくれます。

■問い合わせ先
インテル・ホットラインサービス
☎03-5350-0860
■ホームページ
http://www.intel.co.jp/jp/OverDrive



プリンタ　フルカラー＆1,200dpiでこの価格！

●アルプス　MD-1000J



『MD-1000J』（価格44,800円）は，アルプス電気から登場したプリンタの新製品。パーソナル・プリンタでは最高レベルの1,200dpiの画像表現力を誇りながら，驚異の低価格を実現した待望のモデルです。

印刷方式は，これまでのアルプス電気製のプリンタに採用されていた，オリジナル技術の“マイクロドライ方式”。水分を一切含まない固形顔料系のインクを使用しているため，水に強く，さまざまな用紙に印刷してもにじまないという利点があります。

MD-1000Jはこの方式を受け継ぎながら，ドット径をさらに小さくすることに成功。新開発のディザリングと合わせ，いっそうなめらかな階調表現を実現しました。

『専用光沢紙』（A4サイズ20枚入り　価格1,000円）を使用すれば，1,200dpi×600dpiのフルカラー印刷が可能。これまでよりも高精彩で，写真にせまる表現力を実現できます。

また，普通紙においても『光沢仕上げインク』（価格650円）を使えば，600dpi×600dpiで写真のようにツヤのある印刷が可能。さらに新しい『白インク』（価格900円）なら，カラー用紙に白文字の印刷ができ，表現のバリエーションがさらに広がります。

MD-1000JはWindows専用機ですが，オプションの『SCSIアダプタ』（価格9,500円）を装着すれば，Macintoshでも利用が可能。この他にも，最初からSCSIアダプタを装着した，Windows＆Macintosh対応モデル『MD-1000D』（価格49,800円）も用意されています。

■問い合わせ先
アルプス電気株式会社
カスタマーサポートセンター
☎045-544-8240
■ホームページ
http://www.alps.co.jp/brand/printer

MD-1000Jの主な仕様

印字ヘッド	600dpi／240ドットマルチライン　Micro DOSヘッド
印字速度	英数カナ：240字／秒相当　漢字：160字／秒相当
解像度	最大1,200dpi×600dpi（専用光沢紙使用時）
給紙方法	自動給紙（普通紙100枚，はがき30枚，OHP30枚）／手差し
用紙サイズ	はがき〜A4用紙（幅98〜210mm，長さ98〜355mm）
外形寸法／重量	449×280×190（幅×奥行き×高さ）mm／約4.3kg
付属品	電源コード，マニュアル，インクカセット，プリンタ・ドライバ プリント・スタジオCD-ROM，用紙受けトレイなどが付属

デジ・カメ

サイバーショットに改良機種が登場

●ソニー　DSC-F2

人気のデジカメ“サイバーショット”に，新機種『DSC-F2』（価格75,000円）が登場しました。

DSC-F2は電気回路の内部電圧などを見直し，消費電力を大幅に低減。従来機『DSC-F1』に比べ，使用時間が約1.5倍長くなりました。電源が入っている状態で無操作状態が30秒以上続くと，自動的に液晶モニタが切れ，さらに30秒経過すると電源もOFFになる省エネ・モードを搭載。これなら，うっかり電源を入れっぱなしにしたままでも，最小限のバッテリ消耗ですみますね。

パソコンとのインターフェースとして，ケーブルによるシリアル転送に加え，赤外線通信機能（IrDA規格準拠）も装備。撮影した画像データを手軽にパソコンに出力して編集，加工したり，逆にパソコンの画像データをカメラに取り込むことができます。オプションのパソコン接続ソフト『DSKIT-PC3W』(価格9,800円)でも，性能アップが見られます。画像転送システムを改善することで，シリアル通信速度がこれまでの2倍以上にアップ。作業をすばやく行なえるようになりました。

また，多彩な撮影機能を使いやすくするため，操作キーも改良されています。連写，タイムマシン連写，マルチ画面連写など，よく使う機能はすぐに使えるキーに，あまり使わない機能はメニュー内に組み込むことで，目的の機能を素早く設定できるようにしています。

■問い合わせ先
ソニー株式会社
お客様ご相談センター
東京☎03-5448-3311
大阪☎06-539-5111

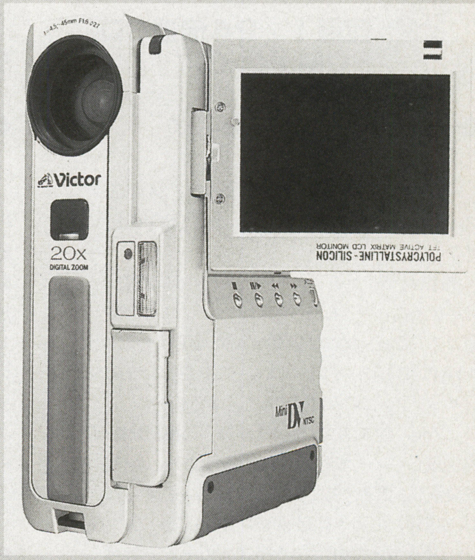
■ホームページ
http://www.sony.co.jp/SonyDrive-j.html

DSC-F2の主な仕様	
撮像素子	1／3インチ総画素35万画素CCD
レンズ	f＝4.8mm（35mmフィルム・カメラ換算f＝35mm），F2.0
露出	自動（AEシフト機能あり）
シャッター・スピード	オート：自動／マニュアル：1／7.5～1／1,000から7段階選択
モニタ	1.8型TFTカラー液晶
フラッシュ	内蔵（使用距離1.0m～3.0m）
記録画像形式	主画像640×480ドット（インデックス画像80×60ドット）
記録媒体	内蔵メモリ4MB
圧縮方式	JPEG
記録枚数	108枚（エコノミー）／58枚（スタンダード）／30枚（ファイン）
画像転送方法	9ピン特殊コネクタ／RS-232C準拠／赤外線通信（IrDA規格準拠）
映像出力方式	コンポジットビデオ出力端子（ミニ・ジャック）
電源	リチウム・イオン充電池／ACアダプタ
外形寸法／重量	約102×77.8×40.8mm／約315g（電池ふくむ）

デジタルビデオカメラ

コレ１台で動画も静止画もOK！

●ビクター　GR-DVX



ビクターの『GR-DVX』（価格230,000円）は，液晶モニタ搭載タイプで，世界最小最軽量を実現したデジタル・ビデオ・カメラ。しかも，暗い場所でも鮮明な静止画撮影ができるよう，はじめてオート・フラッシュを搭載しています。

デコボコのないスマートな縦型デザインにより，収納，取り出しがカンタン。ビュー・ファインダを引き出すか，液晶モニタを開けるとレンズ・カバーが連動して開き，同時に電源もONになるなど，わかりやすい操作方法も魅力です。“デジタル手ぶれ補正”機能搭載で，ビデオカメラ初心者でも安定した映像で撮影できます。

シャッター音とともに，静止画を5秒間録画する“記念写真モード”では，暗い場所でも鮮明な撮影ができるオート・フラッシュを利用可能。

高輝度，高画質の2.5インチ・ポリ・シリコン液晶モニタの他，撮影時の確認用として液晶ファインダも装備しています。バッテリの消耗を抑えたい場合は，モニタではなくファインダを利用するとよいでしょう。

被写体にグッと迫ることができる100倍ズームや，再生映像のアップや部分拡大もできる“再生デジタル・ズーム”機能，再生映像をセピア調にしたり，フラッシュ映像にする“プレイバック・デジタル映像効果”など，さまざまな映像が楽しめるのも，デジタル・ビデオ・カメラならではといえます。

■問い合わせ先
日本ビクター株式会社
お客様ご相談センター
☎03-5684-9311

■ホームページ
http://www.jvc-victor.co.jp/

GR-DVXの主な仕様	
信号方式	NTSC
規格	DV方式
使用カセット	ミニDVカセット
録画時間	最大90分（60分テープ使用時）
連続撮影時間	最大約45分
モニタ	2.5インチ（18万画素ポリシリコンTFT液晶パネル）
撮像素子	1／3インチ57万画素CCD
レンズ	F1.6（f＝4.5～45mm）
ズーム	光学10倍，デジタル100倍
電源	バッテリ／ACアダプタ
外形寸法／重量	49×131×93mm／約590g（バッテリ，テープふくむ）

ハード ディスク

ノート・パソコンのデータ・ドライブに最適

●アイ・オー・データ HDP-2G/PCIDE

『HDP-2G／PCIDE』（価格78,000円）は，ノート・パソコン専用の外付けハードディスクです。接続には，付属の“IDE対応PCカード付きケーブル”を使用します。このPCカードは，パソコンの電源が入っているときでも抜き差しできる“ホットプラグ”に対応。作業中に保存したいデータがあったとき，フロッピーディスク感覚で簡単に接続することができます。

起動ドライブとしては使用できないので，ノート・パソコンのハードディスク容量を補うためのデータ保存用として，またはバックアップとして使用するとよいでしょう。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/

ISDN ターミナル アダプタ

PCカード・タイプのISDNターミナル・アダプタ

●アイワ TM-J1280M

アイワからPCカード型のISDNターミナル・アダプタ『TM-J1280M』（価格37,800円）が発売されました。

ISDN（INSネット64）での同期128kbpsに対応したほか，非同期38.4kbps（v.110）もサポート。回線側のコネクタ部に動作状態を表示する2個のLEDインジケータを搭載していますから，状態を確認しながら高速通信を楽しめます。

未使用時には消費電力を1／4以下にする“パワーセーブ・モード”を装備。ノート・パソコンのバッテリ切れの心配も，グッと軽減されます。

このTM-J1280Mは，Windows95とMacintoshの両方に対応。付属ソフトもハイブリット版のCD-ROMで付属しています。

■問い合わせ先
アイワ株式会社お客様ご相談センター
☎03-3371-7981

静止画 キャプチャ ボード

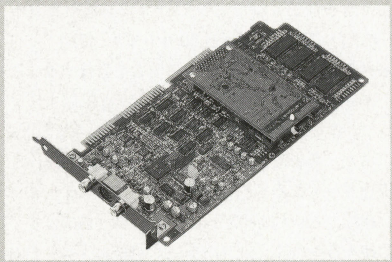
V-Portがパワーアップ

●カノープス V-Port Pro

高画質な画像データが得られることで好評の静止画ビデオ入出力ボード『V-Port』に，上位機種『V-Port Pro（ブイポート・プロ）』（価格69,800円）が登場しました。

新製品はDOS／VパソコンのISAバスに接続する拡張ボード型。パソコンに増設する形になるので，データ転送時間が短くなりました。また専用ハードウエアによるカラー・プレビュー機能が追加され，入力画像のなめらかなカラー表示が可能になるなど，ハードウエアの性能が大幅にグレード・アップしています。

■問い合わせ先
カノープス テクニカルサポート
☎078-992-6830
■ホームページ http://www.canopus.co.jp/



CD-ROM ドライブ

登場！ 24倍速CD-ROMドライブ

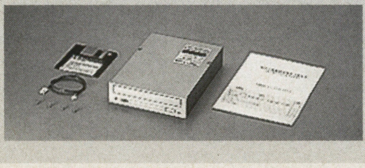
●ティアック CD-524EK

『CD-524EK』（オープン価格）は，24倍速という超高速データ転送を実現したCD-ROMドライブです。

製品は，5インチ・ベイにセットする内蔵型で，オーディオ・ハーネス，ドライバ・ディスク，取り付けネジなど，接続に必要な部品が付属しており，ATAPI（E-IDE）インターフェースを装備したDOS／Vパソコンにのみ接続することができます。

「Zone CLV方式の採用」，「独自の振動制御回路内蔵」，「シークタイムの高速化」など，各機構を見直し，改善することで，最大で24倍速（平均19.3倍速）という転送速度を実現しているのです。最大で3.6MB／sの連続データ転送速度，13.3MB／sのデータ転送は，今までにない快適な使用感を体験させてくれます。

■問い合わせ先
株式会社ティアックシステムクリエイト
テクニカルサポート ☎0423-80-7263
■ホームページ http://www.tsc.teac.co.jp/



デジ・カメ

「音声入力&メモ書き」ができるデジタル・カメラ

●ニコン COOLPIX300

『COOLPIX300（クールピクス）』（価格84,000円）は，「静止画撮影／音声入力／メモ書き」が可能なマルチ記録タイプのデジカメです。撮影した画像に音声／メモ（付属の入力ペンを使用）を追加入力でき，それらを液晶ディスプレイと内蔵スピーカで再生することができます。カメラ本体内に4MBのフラッシュ・メモリを搭載。画像のみで，最大132枚の記録が可能になっています。

撮影した画像は，本体側面のシリアルまたはSCSIインターフェースを通して外部へ出力。コンポジット端子を装備しているので，TVやスピーカに出力してデータを確認することもできます。

■問い合わせ先
株式会社ニコン
電子画像CS室インフォメーションセンター
☎03-3829-3052
■ホームページ
http://www.nikon.co.jp/

モジュラー コード

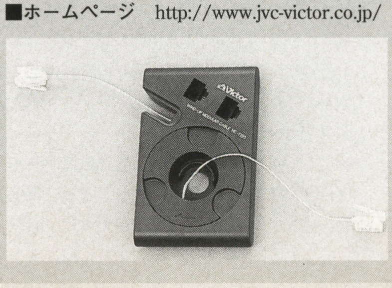
携帯に便利な巻取りモジュラー・コード

●ビクター HC-T220

ビクターからユニークなモジュラー・コード『HC-T220』（価格1,800円）が発売されました。HC-T220の特徴は「巻取り式」であること。使用時にはコードを最長2mまで伸ばして使え，収納時には指一本でカンタンに片づけることができます。本体外形はPCカードサイズ（厚さは13mm）ですから，携帯性も問題ありません。

モジュラー中継コネクタも内蔵しているので，コードの延長／中継としても使うことも可能。電話機に接続されているモジュラー・コードをはずして中継するなど，さまざまな場面での活用が考えられます。

■問い合わせ先
日本ビクター株式会社お客様ご相談センター
☎03-5684-9311
■ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/



CD-ROMドライブ　持ち運びラクラク。しかも12倍速！

●パイオニア　PCP-PR2W

パイオニアは，ポータブルCD-ROMドライブ"PCP-PRシリーズ"に，業界初の12倍速のSCSI-2接続モデル『PCP-PR2W』(価格49,800円）を追加しました。

本体は133×27×203mmと小型で，ACアダプタ／バッテリ／乾電池の三つの電源に対応。ノート・パソコンと一緒に手軽に持ち運べて，場所を気にせず使用することができます。データ転送速度は1,850kB／s（12.3倍速），シークタイムは80msと高速。これまで低速のCD-ROMドライブでイライラしていた人にお勧めです。

■問い合わせ先
パイオニア株式会社　パソコンインフォメーションセンター　☎03-3495-6640

■ホームページ
http://www.pioneer.co.jp/comp/

各種周辺機器　パソコンを手軽にグレード・アップ

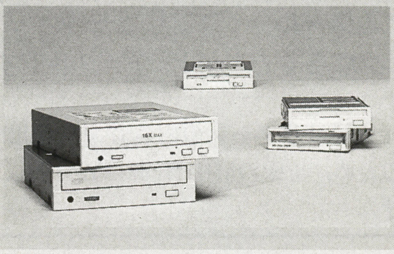
●緑電子　LET'S TRYシリーズ

緑電子は新たに新ブランドとして『LET'S TRY』を発表。その第1弾として，DOS／V パソコン対応の内蔵型記憶装置シリーズ『内蔵しようよ！』として，以下の製品を発売しました。

◆120MBフロッピーディスク・ドライブ『MDB-LS120A』(価格34,500円）
◆12倍速および16倍速CD-ROMドライブ『MDB-CD12A』（価格20,500円）／『MDB-CD16A』（価格23,500円）
◆SCSI-2 230MBおよび640MB MOドライブ『MDB-MO230S』（価格52,500円）／『MDB-MO640S』（価格88,500円）

■問い合わせ先
緑電子株式会社営業部　☎044-989-7632

■ホームページ
http://www.midorielec.co.jp/



広帯域レシーバ　パソコンが本格派レシーバに変身

●アイコム　IC-PCR1000

『IC-PCR1000』（価格49,800円）は，パソコンが無線受信機に早変わりする広帯域レシーバ・キット。接続してソフトを組み込めば，航空無線や各種業務用無線，AM／FMラジオ放送をはじめ，TV音声，アマチュア無線などをパソコンで受信できるようになります。

受信機としては非常に多機能&高機能で，「信号分布を監視できるリアルタイムバンド・スコープ」「音声の出ている信号だけをとらえるVSC機能」「信号の混信を低減するIFシフト機能」などを搭載。操作画面は，「通信型」「ラジオ型」「コンポ型」の3種類が用意されており，自由に選択できるようになっています。

■問い合わせ先
アイコム株式会社　☎06-792-4949

■ホームページ　http://www.icom.co.jp/

はがきデザイン・ソフト　"ポストdeカード夏のキャンペーン"のお知らせ

●システムソフト　ポストdeカードver3.0

好評のはがきデザイン・ソフト『ポストdeカードver3.0』に，特製のCD-ROMを付属させる"ポストdeカード　夏のキャンペーン"が，5月23日から実施されています。このキャンペーン製品は，限定5,000本の特別価格6,800円で販売。

付属するCD-ROMは，清涼感を漂わせる風鈴や海の風景など，暑中見舞いに最適なイラスト100点と，来年の干支である"寅"のイラストを100点収録。製品に収録されている1,600点と合わせて，合計1,800点のイラストが用意されることになります。

■問い合わせ先
株式会社システムソフト　インフォメーションセンター　☎092-752-5264

■ホームページ　http://www.systemsoft.co.jp/

英日翻訳支援ソフト　好評の翻訳ソフトがバージョン・アップ

●サンヨー　インターネット ザ・国際人EJ Ver4.0

お手頃価格の翻訳ソフトとして人気の『インターネット ザ・国際人EJ』（価格9,800円）が，バージョン・アップしました。

翻訳ソフトの基本性能である"翻訳精度"を向上させるため，インターネットや新聞などのデータベースをもとに，基本辞書12万語と大幅アップ。またマルチ対訳表示やプロクシの自動切換，専門辞書の3分野同時使用などの新機能を搭載し，使い勝手も向上しています。

さらに「電子メールやニュースを翻訳したい」というユーザーのニーズに応えるため，クリップ・ボードを利用した部分翻訳機能も追加。より使いやすい翻訳ソフトになっています。

■問い合わせ先
三洋インフォメーションビジネス株式会社
☎06-443-5144

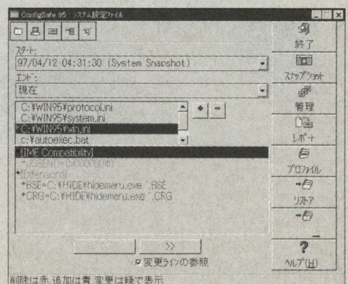
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/SIB/

システム管理ソフト　Windows95のシステムをバックアップ

●ネットツール　ConfigSafe95

『ConfigSafe95（コンフィグ・セーフ）』(価格7,800円）は，Windows95のシステムを自動的にバックアップしてくれるソフトです。Windows95は，アプリケーションの組み込みや削除，ファイルの管理などを"レジストリ"と呼ばれるデータベースで一元的に管理しています。このConfigSafe95を使えば，このレジストリの書き換えを実行する前に内容を記録し，トラブルが発生した場合，書き換える前の状態に戻すことができます。ソフトの導入で起きるトラブルが心配な人は，ぜひ用意しておきましょう。

■問い合わせ先
ネットツール株式会社
インフォメーションセンター　☎0427-26-2907



コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

CHANNEL.1

キミが生徒でサターンが先生!?
運指から学べるおもしろソフト登場！

PERFECT MIDI CHANNEL

先月までのパソコンMUSICスタジオをリニューアル！　今月からは身近に楽しめるコンピュータ・ミュージックの情報を紹介していきます。

その第1回目は，なんと，みなさんご存じのセガサターンで音楽を楽しむソフト『サターンミュージックスクール』。コンピュータ・ミュージック・ファンならずとも注目のソフトです！

WAKA INTERACTIVE EXTERTAINMENT
サターンミュージックスクール
97年7月24日発売予定
価格 8,800円
(MIDIインターフェース含む)

■問い合わせ先
ワカ製作所
☎03-3782-0531
http://www.bekkoame.or.jp/~otatu/

サターンでコンピュータ・ミュージックを楽しむ

サターンで音楽？　ありそうでなかったこのソフト『サターンミュージックスクール』は，セガサターン用のソフトと専用MIDIインターフェースをセットにした製品です。

MIDIインターフェースは，サターン背面部のコミュニケーション・コネクタに接続するようになっており，MIDI IN／OUT端子が用意されています(写真1)。

サターンミュージックスクールを楽しむには，サターン本体とこのセットのほかに，MIDIキーボードとMIDIケーブルが別途必要になります（ヤマハ製MIDIキーボードCBX-K1とのセット販売の予定もあるそうです。価格は22,400円)。

音源はサターンの内蔵音源を使用するため，市販のMIDI音源は必要としません。

ピアノレッスン『弾こう！』

サターンミュージックスクールは，三つのパートから構成されています(第1図)。その中心となるパートは，初心者向けピアノの弾きかたレッスン『弾こう！』です(第2図)。

パソコン用のピアノ練習ソフトは，これまでいくつか発売されていましたが，ゲーム機用として登場するのはこれが初めてです。

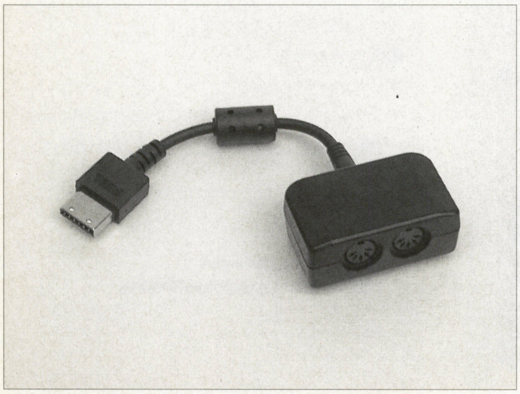
レッスンは，非常に初歩的な段階から，きちんと曲が弾けるようになるまで，順を追ったかなり実践的な内容になっています。

たとえば，一番最初のステップでは両手の指の基本的な使いかたを学習し，そして実際に片手ずつメロディを弾く練習をしていきます。そのうちコード(和音)を弾けるようになり，最終的には両手で曲を弾けるようになるわけです。

サターンミュージックスクールに収録されている曲は第1表のとおり。人気の曲も収録されており，こだわりをもった作りになっています。これらのレッスンを重ねると，こうした曲を自分の手で弾けるようになるのです！

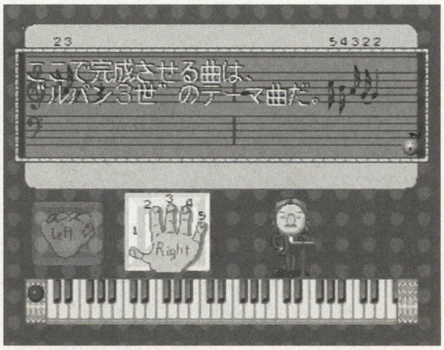
簡易シーケンサ『つくろう!』

サターンミュージックスクールのも



《写真1》専用MIDIインターフェースは，コミュニケーション・コネクタに接続する

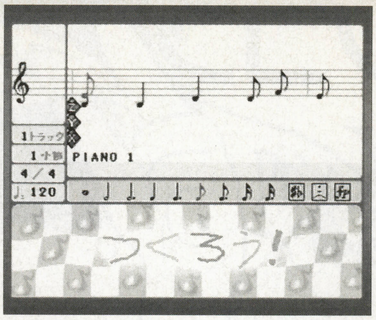
《第1図》サターンミュージックスクールのメイン画面。ここから三つのパートを選択する



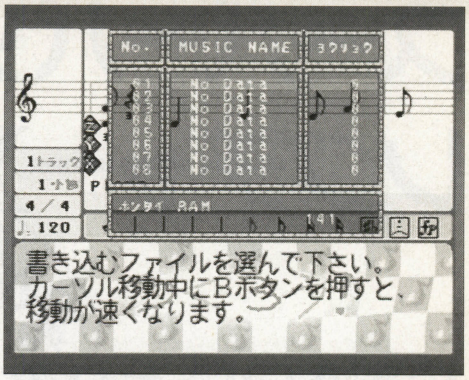
《第2図》『弾こう！』は，ピアノ演奏練習ソフト。初心者でも段階をふんで練習をすれば，きちんとピアノ演奏ができるようになる！

《第1表》収録曲一覧（予定）

シング／カーペンターズ
別れの曲
サウンド・オブ・サイレンス／サイモン&ガーファンクル
ブレードランナー
星に願いを（When you wish upon a star）
クリスマス・イブ／山下達郎
島唄／ザ・ブーム
残酷な天使のテーゼ
アウトラン「マジカルサウンドシャワー」
ロビンソン
サムデイ／佐野元春
まちぶせ／荒井由美
戦場のメリークリスマス
ルパン3世
イン・ザ・ムード
ウィズアウト・ユー／マライア・キャリー
フライ・ミー・トゥー・ザ・ムーン
サー・デューク／スティービー・ワンダー
ホワッツ・ゴーイン・オン／マービン・ゲイ
スモーク・オン・ザ・ウォーター／ディープパープル



《第3図》『つくろう！』は，セガサターン内蔵音源を使ったシーケンサ



《第4図》作成した音楽データは，本体RAMなどに最大99曲まで保存することができる

う一つの顔は，サターン内蔵音源を使ったMIDIシーケンサとしての機能です(第3図)。

編集方式の基本は，サターンのパッドを使って音符を楽譜上においていく，ノーテーション方式。16トラック，同時発音数32音，GM互換という音源を自由に使い，音楽を入力することができます。また，キーボードが弾ける人のために，MIDIキーボードからのリアルタイム入力にも対応しています。

データは，ゼロからすべて入力するだけでなく，収録されているサンプル曲に手を加え，アレンジをするといった楽しみかたもできます。

作成したデータは，本体RAMやパワーメモリに容量が許す限り，最大99曲まで保存することが可能です(第4図)。

楽しい『おまけ！』も盛りだくさん！

サターンミュージックスクールの三つめのパートは『おまけ!』(第5図)。基本的にはソフトのオプション設定の役割を果たすパートですが，うれしいことにミニゲームが3種類収録されています。

一つめのミニゲームは，音階当てゲーム。「ラブ アンド ピース」が口癖の女の子のキャラクターが弾いてみせる音階を，素早く当てると点数が入ります。これにより，ゲームを楽しみながら絶対音感が身につくわけですね。

二つめは，メロディ暗記&演奏ゲーム(第6図)。「体もつかえ！」が口癖の男の子が弾いてみせるメロディを覚え，正確に演奏すると点数が入ります。ゲームを楽しみながら，キーボードになれることができるというゲームです。

そして三つめは，音楽クイズ『クイズ!! 当てまショー』。音楽に関するさまざまなクイズを3択で答える楽しいクイズが収録されています(第7図)。

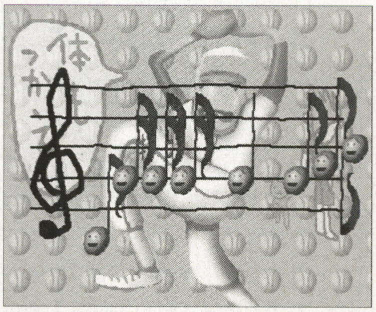
サターンさえあれば楽しめるのがGOOD！

最近ではコンピュータ・ミュージック関連機器もずいぶん安くなってきました。しかし，やはりパソコン本体が必要という部分で，パソコンを持っていないけどコンピュータ・ミュージックに興味がある人には，ちょっと敷居が高かったのではないでしょうか。

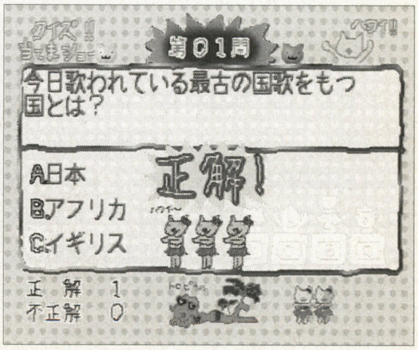
しかし，このサターンミュージックスクールならば，パソコン本体とMIDI音源という2大ハードウエア要素の機能をセガサターンが受け持ってくれます。パソコンはなくても，サターンを持っている友達の家にサターンミュージックスクールを持っていけば，「自分で作曲した曲をその場で披露」なんてことも可能なわけです。

キーボードを弾けるようになりたい，安価なシーケンス・マシンがほしいという人に気軽にオススメできる好ソフトですので，今度はぜひプレイステーションなどにも移植してほしいですね。期待しましょう。

《第5図》三つのミニゲームが収録されている『おまけ!』



《第6図》二つめのミニゲームでは，メロディを覚え，そのとおりに弾くという二つの要素を鍛えることができる



《第7図》さまざまな音楽関連クイズを答える『クイズ!! 当てまショー』

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE #27:「絶対の危機！恐怖の電脳ウィルス(後編)」

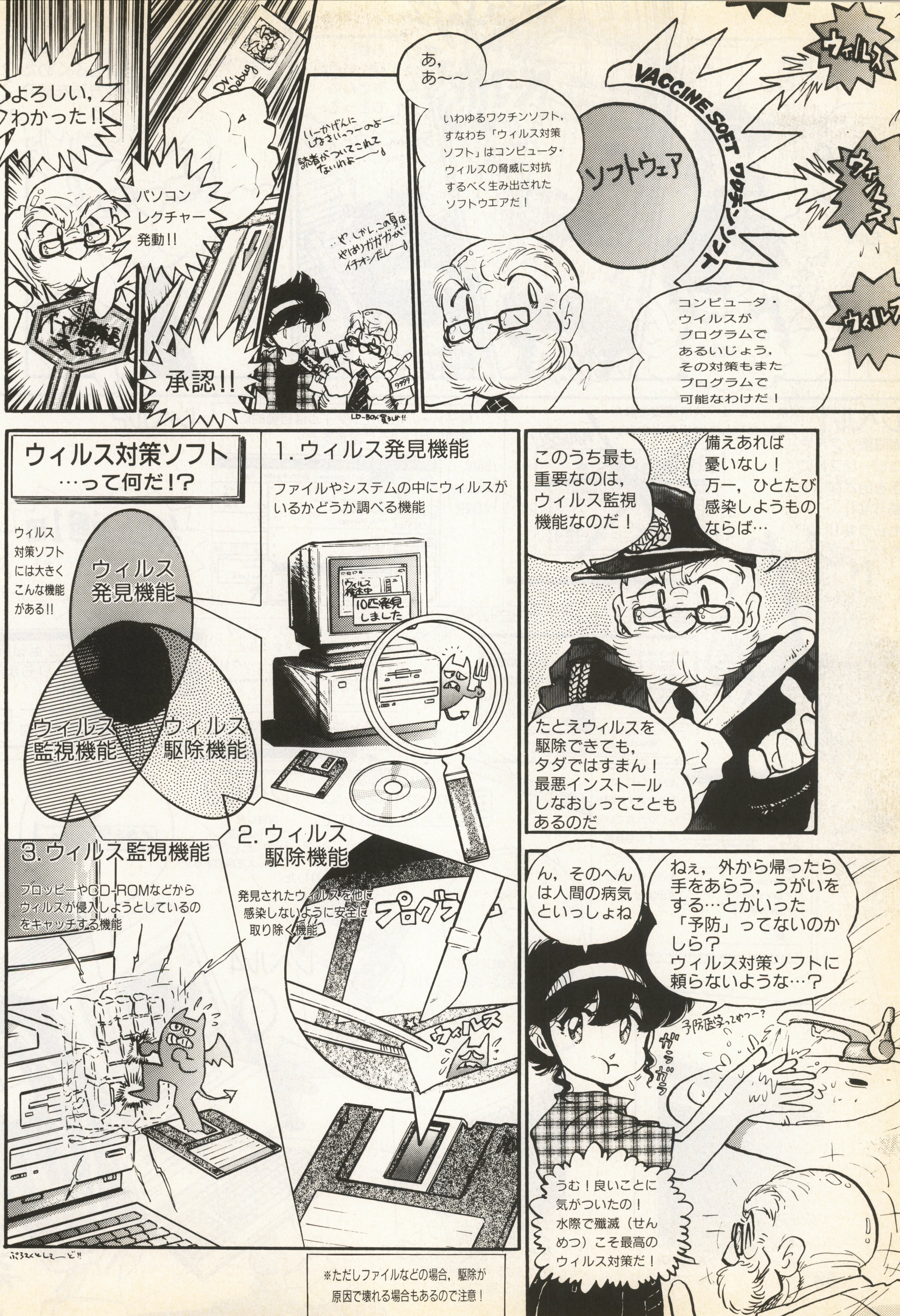
★CD-ROMの雑誌付録はすっかりポピュラーになりましたが，その一方でウィルス感染騒ぎも増えています。2か月に1回くらいのペースで，どこかしらでウィルス混入騒ぎが発生しています。5月にも某大人向け雑誌付録で発生しています。また，イベントなどで無償配布されるCD-ROMにも気をつけましょう。3月のドイツで行なわれた国際イベントでもウィルス入りCD-ROMが数千枚配布されてしまっているのです。

★電子メールそのものは本来テキスト・ファイル(文字だけの情報のファイル。ワープロの文書などは，字体やレイアウトのために制御コードというものが入っているため，純粋なテキスト・ファイルではない)なので，直接ウィルスを運ぶことはありませんが，「添付ファイル」には用心しましょう。電子メールソフトには，ワープロの文書ファイルやプログラムのような，文字だけではないファイル（通称バイナリ・ファイルといいます)を「添付」する機能があります。メールソフトの設定によっては添付の文書ファイルを，ワープロ・ソフトを自動的に起動して表示させることもできますが，もしそのファイルがマクロウィルスなどに感染していると……と，いうわけで，メールソフトの添付ファイルに対する設定は，勝手に展開したり実行したりさせないようにしてください。詳しい設定方法はみなさんの使っているメールソフトのマニュアルを！

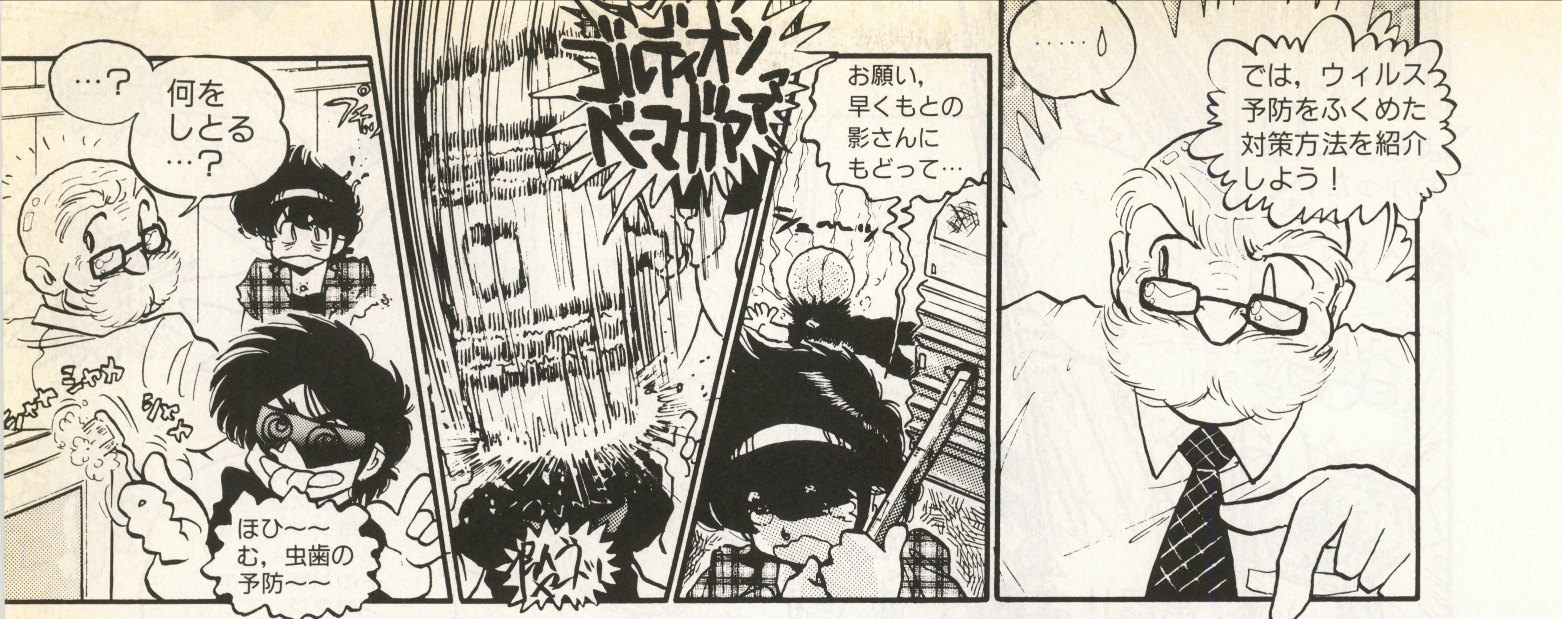
★WWWブラウザのほうがメールソフトよりもうっかりファイルを開いてしまいがちです。Internet Exprolerの場合は，[表示]-[オプション]-[プログラム]-[ファイルタイプ]-[編集]で，“ダウンロード時に開く確認をする”のチェックボックスをONにしておきましょう。

★それでは，ヘルパー機能などが生かせない！…かもしれません。安全と便利，どっちをとるかは自分しだいです…!!

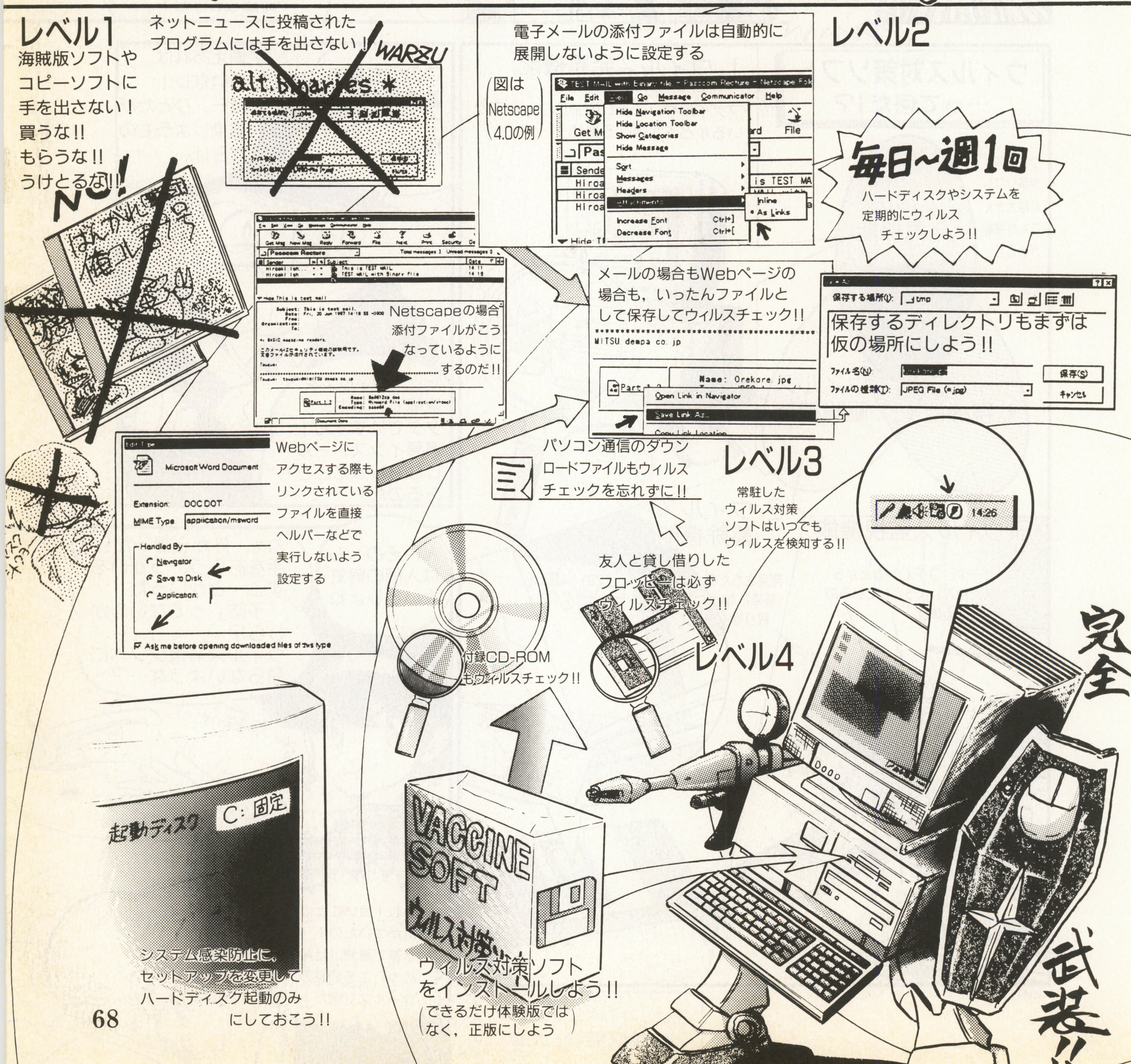
本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。



よろしい，わかった!!
パソコンレクチャー発動!!
承認!!
いーかげんにしなさいっつーのよー 読者がついてこれてないれよ――♪
…や，しかしこの夏はやはりガガガがイチオシだしー♪
LD-BOX買えよ!!
あ，あ〜〜
いわゆるワクチンソフト，すなわち「ウィルス対策ソフト」はコンピュータ・ウィルスの脅威に対抗するべく生み出されたソフトウエアだ！
ソフトウェア
VACCINE SOFT ワクチンソフト
ウィルス
コンピュータ・ウイルスがプログラムであるいじょう，その対策もまたプログラムで可能なわけだ！
ウィルス対策ソフト…って何だ!?
ウィルス対策ソフトには大きくこんな機能がある!!
ウィルス発見機能
ウィルス監視機能
ウィルス駆除機能
1. ウィルス発見機能
ファイルやシステムの中にウィルスがいるかどうか調べる機能
10匹発見しました
2. ウィルス駆除機能
発見されたウィルスを他に感染しないように安全に取り除く機能
プログラム
ウィルス
3. ウィルス監視機能
フロッピーやCD-ROMなどからウィルスが侵入しようとしているのをキャッチする機能
ぷろてくとしぇーど!!
※ただしファイルなどの場合，駆除が原因で壊れる場合もあるので注意！
このうち最も重要なのは，ウィルス監視機能なのだ！
備えあれば憂いなし！万一，ひとたび感染しようものならば…
たとえウィルスを駆除できても，タダではすまん！最悪インストールしなおしってこともあるのだ
ねぇ，外から帰ったら手をあらう，うがいをする…とかいった「予防」ってないのかしら？ウィルス対策ソフトに頼らないような…？
ん，そのへんは人間の病気といっしょね
ガラガラ
うむ！良いことに気がついたの！水際で殲滅（せんめつ）こそ最高のウィルス対策だ！



……！
では，ウィルス予防をふくめた対策方法を紹介しよう！
お願い，早くもとの影さんにもどって…
…？
何をしとる…？
ほひ〜〜む，虫歯の予防〜〜



レベル1
海賊版ソフトやコピーソフトに手を出さない！
買うな!!
もらうな!!
うけとるな!!
NO!
ネットニュースに投稿されたプログラムには手を出さない！
alt.binaries.*
WARZU
レベル2
電子メールの添付ファイルは自動的に展開しないように設定する
図はNetscape 4.0の例
毎日〜週1回
ハードディスクやシステムを定期的にウィルスチェックしよう!!
Netscapeの場合添付ファイルがこうなっているようにするのだ!!
メールの場合もWebページの場合も，いったんファイルとして保存してウィルスチェック!!
保存するディレクトリもまずは仮の場所にしよう!!
Webページにアクセスする際もリンクされているファイルを直接ヘルパーなどで実行しないよう設定する
パソコン通信のダウンロードファイルもウィルスチェックを忘れずに!!
レベル3
常駐したウィルス対策ソフトはいつでもウィルスを検知する!!
友人と貸し借りしたフロッピーは必ずウィルスチェック!!
付録CD-ROMもウィルスチェック!!
レベル4
完全武装!!
起動ディスク
C: 固定
VACCINE SOFT
システム感染防止に，セットアップを変更してハードディスク起動のみにしておこう!!
ウィルス対策ソフトをインストールしよう!!
できるだけ体験版ではなく，正版にしよう

ところで，ウィルス対策ソフトを使ううえで注意したいことが一つある
ちょいちょい
なに？
それはだな…
ん，なんじゃ？
ど，…どくた，こ，これを…
パターンファイル
え，なによそれ…！？
こ，これはっ！？…パターン・ファイルの最新版！？
ワシの言おうとしたことはこれじゃ…パターン・ファイルなどのバージョンを常に最新にしておくことじゃ！
ウィルス対策ソフト
★ウィルスパターンファイル
最新
ウィルスは常に進化しておる！どんな新型ウィルスが現れんとも限らん！
そうね，突然変異型ウィルスなんてのもいるって話ですもんね！
ウィルスはプログラムだから，ウィルスごとにそのウィルス・プログラムなりのデータの並びになっている！これをウィルス対策ソフトはパターンマッチングの手法で検出するわけだ！
34 53 6E B6
400A 0C FF FF EF F2 BE
E8 8F FF FA A5 35 1B
26 5C4A 1F 1A 2E
パターンマッチング方法
ウィルスB発見!!
ウィルス対策ソフト
しかしそれだけに日々進化，増殖するウィルスに対抗するためには，常に最新のパターン・ファイルを使わなければ効果は薄い！
ウィルスパターンファイル（例）
ウィルスパターンA（例）
8F 2A CE 6F 2A CE
ウィルスパターンB（例）
F2 BE E8 8F FF FA
ウィルスパターンC（例）
FE 2A AC CB BD 74
そのデータの並び，すなわちウィルスに固有のパターンを「ウィルス・パターン」という！これをウィルスの種類の数だけ登録してあるものがパターン・ファイルなどといわれるものなのだ！
見えない…
発見!!
パターンファイルが古い
古
パターンファイルが新しい
新
注）上記は特定の実在するウィルスパターンではありません
す，すると影くんは…
……うむ!!
復活したようじゃの！
影くぅん！お帰りぃ!!
ぱや〜
わー
…かくしていずこかより飛来したコンピュータ・ウィルスの恐怖は去った！しかし，いつまたウィルスがおそってこないともかぎらないのだ！
…パソコンは今！ねらわれている……明日はキミのパソコンかも，しれない……!!
To Be Continued….
ぱっ！
Asisted by Eri. special thanks to Maii.
'97.

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その4 ページの特定部分にリンクを設定する

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

HTML文書の書きかたを覚えて，ホームページを作ろうというこのコーナー。テキスト・エディタとWWWブラウザがあれば誰でも挑戦できます。自分のホームページ開設を目指してがんばりましょう。

前回で終わったと思ったかもしれませんが，リンクの講義はまだまだ続きます。どうかおつきあいください。今回はページ内へのリンク設定です。

※この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

いろいろなリンクの活用方法

まずは，前回までに紹介したリンクの内容を，軽く振り返ってみましょう。

リンクとは，特定の語句をクリックすることで，他のHTML文書やファイルを呼びだす機能です。**リスト1**のように，“A HREF=～”にリンク先のファイルを指定して，<A>～</A>の間に，クリックする語句を記述します。リンク先の指定には，7行目のようなフォルダ間の移動に利用する相対指定と，8行目のような他のコンピュータへの移動をするときに用いる，絶対指定の2種類があります（**リスト1**では，7行目と8行目のリンク先は同じになっています）。相対指定の基準位置は，**リスト1**の3行目にある<BASE>タグで指定しますが，<BASE>タグを省略した場合には，そのHTML文書のある場所が基準となります。一般的には，自分が作成したページへのリンクには相対指定が，別の人が作ったページにリンクを設定する場合は絶対指定が使用されるでしょう。

リンク先のファイルは，HTML文書だけでなく，さまざまなファイルに対して設定することも可能です。**リスト1**の9行目では，“knp9708.lzh”という圧縮ファイルを指定しています。このような，WWWブラウザで内容を表示できないファイルをリンク先に設定すると，アプリケーションを利用して開いたり，ダウンロードすることになります（使用するWWWブラウザにより対応が異なります）。

ページの任意の場所にリンクを設定しよう

それでは本題に入りましょう。今回は，ページ内のリンクに関するオハナシです。

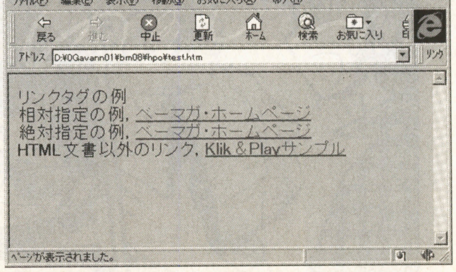
今までは，一つのファイルに対するリンクの設定方法を紹介してきました。しかし，リンクの機能はそれだけではありません。リンクは，ページ内の特定の位置に設定することも可能なのです。一つのページの表示領域が長くて，特定のコーナーに素早く移動したい場合や，ページの最後まで見て，そのページの先頭に戻りたい場合などに利用すると便利です（**第1図**）。

リスト2が，ページ内リンクのサンプル・リストです。上に用意されている「1」，「2」，「3」の文字をクリックすると，それぞれ下の文章の頭に移動するようになっています（**写真2**）。

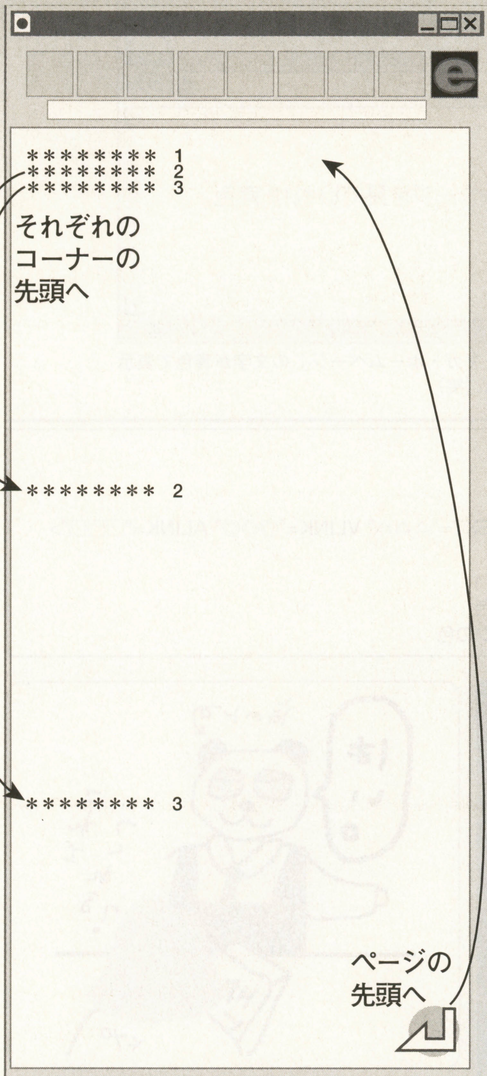
リスト2の内容を解説すると，4～6行目の“<A HREF>～</A>”タグで，それぞれページの特定部分へのリンクを指定しています。これまでファイル名を記

《リスト1》リンクタグを使ったHTML文書の例

```
<HTML>
<HEAD>
<BASE HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">
</HEAD>
<BODY>
リンクタグの例<BR>
相対指定の例，<A HREF="index.htm">ベーマガ・ホームページ</A><BR>
絶対指定の例，<A HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/index.htm">ベーマガ・ホームページ</A><BR>
HTML文書以外のリンク，<A HREF="9708/programing/knp9708.lzh">Klik&Playサンプル</A><BR>
</BODY>
</HTML>
```



《写真1》リスト1の表示結果。下線が引かれた文字をクリックすると指定された別ページへ移動できる



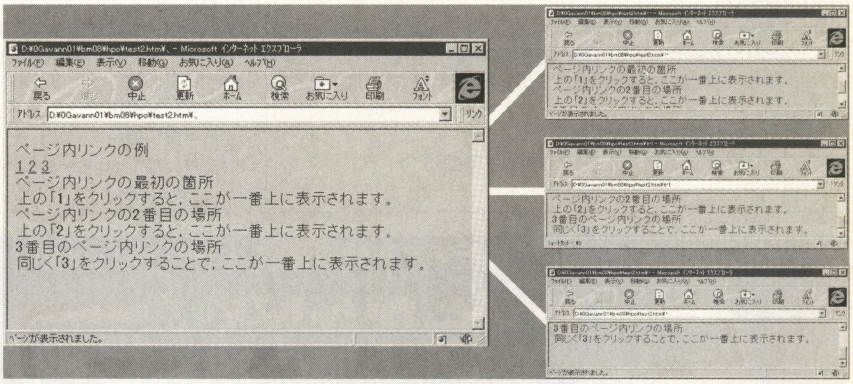
《第1図》ページ内リンクの活用例。ページの表示領域が長い場合にページ内リンクを利用すると，移動が素早く行なえるぞ

《リスト2》ページ内のリンクを使ったHTML文書の例

```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY>
ページ内リンクの例<BR>
<A HREF="#link1">1</A>
<A HREF="#link2">2</A>
<A HREF="#link3">3</A>
<BR>
<A NAME="link1"></A>
ページ内リンクの最初の箇所<BR>
上の「1」をクリックすると，ここが一番上に表示されます。<BR>
<A NAME="link2"></A>
ページ内リンクの2番目の場所<BR>
上の「2」をクリックすると，ここが一番上に表示されます。<BR>
<A NAME="link3"></A>
3番目のページ内リンクの場所<BR>
同じく「3」をクリックすることで，ここが一番上に表示されます。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

ページ内リンクの設定（4〜6行目）

ページ内リンクの移動先（8, 11, 14行目）



《写真2》リスト2の表示結果。上に表示されている数字をクリックすると，それぞれ指定された部分が先頭になって表示される

《リスト3》リンクの色指定をした場合のHTML文書作成例

```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BGCOLOR="#EFEFEF" TEXT="BLACK" VLINK="#000080" ALINK="#008000">
リンクの色を変更した例<BR>
<A HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">ベーマガ・ホームページ</A><BR>
上のリンクは，最近ベーマガ・ホームページを見ていれば青色，そうでなければ緑色で表示されます。<BR>
</BODY>
</HTML>
```

述した部分に，“#”の記号が付いていますね。この記号が，ページ内のリンクであることを示しています。

そして8，11，14行目がページ内のリンク先を示すタグです。先ほどのリンク指定とはちがい，#記号が付いていないことと，</A>タグで文字を挟んでいないことに注意してください。

リスト2は，同じ文章（ページ）内でのリンクの場合です。別のHTML文書から，他のHTML文書の特定の位置にリンクする場合は，リンクの設定で

<A HREF="list2.htm#link1">リスト2の1</A>

と記述し，list2.htmに

<A NAME="link1"></A>

の記述を加えればOKです。ファイル名のあとに#を続けて書くことで，ページ内のどの場所かを指定するわけです。

なお，ここではクリックする語句を“link1”という文字に設定していますが，この名前は自由に付けられます。移動先の内容に合わせた名前にすれば，わかりやすくていいですね。

リンクの文字色の指定

さてさて，以前に<BODY>タグを使って，背景や文字の色を指定する方法を紹介しましたが，同様にリンクを設定した文字色を指定することもできます。リンクを設定した文字色を指定するには，<BODY>タグにつぎの二つの項目を追加すればOKです（リスト3)。それぞれの項目を紹介しましょう。

VLINK=すでにリンクで移動したことがある場合の文字色

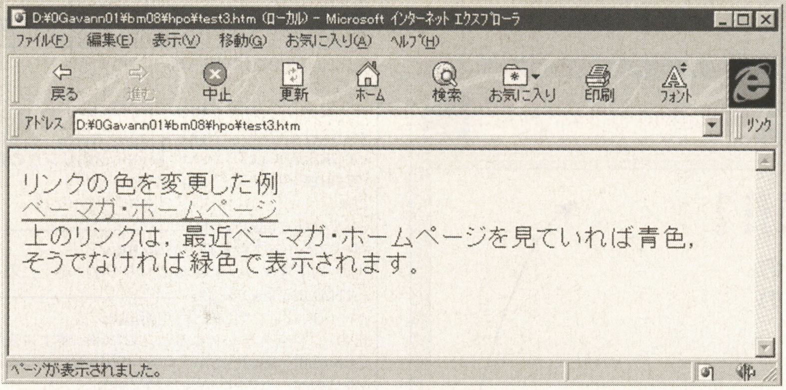
ALINK=まだリンクで移動したことがない場合の文字色

リンクの文字色の指定は，このように見たことがあるページとそうでないページを見分けるために2種類行ないます。

このほかにも“LINK=～”という指定もあるのですが，この解釈はブラウザによって異なるようです。ネットスケー

プ ナビゲータの“LINK=～”は，VLINKとALINKの両方を同じ色に設定する場合に用いるようですが，インターネット エクスプローラの場合，ALINKを指定したのと同じ効果になるようです。

まあ，VLINKとALINKの二つを設定しておけば，リンク先のページを見たかどうかがわかるので，それぞれ区別の付きやすい色を指定しておくといいでしょう。



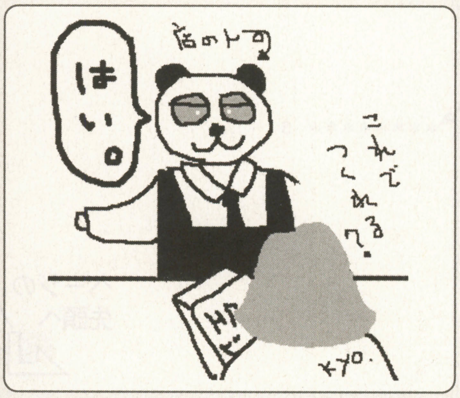
《写真3》リスト3の表示結果。ここでは，「ベーマガ・ホームページ」の文字が青色で表示されている。でもモノクロ記事じゃわからないね（笑）

●今回のタグのまとめ

1.リンクタグ
<A HREF="○○○／△△△#◎◎◎">□□□</A>
○○○＝リンク先の場所。絶対指定と相対指定がある。
△△△＝リンク先のファイル名。ファイルの種類はHTML文書に限らない。
◎◎◎＝ページ内リンクの名前
□□□＝リンクを実行する際にクリックする語句

<A NAME="◎◎◎"></A>
◎◎◎＝ページ内リンクの名前

2.<BODY>タグ
<BODY BGCOLOR="○○○" TEXT="△△△" VLINK="◎◎◎" ALINK="□□□">
○○○＝背景の色
△△△＝文字の色
◎◎◎＝見たページへのリンクの色
□□□＝見てないページへのリンクの色



がんば⑨
ホームページ開設への野望編
その3
必要なソフトを買ったのだ！

あち～(^-^;)。山形はまるで真夏です。みなさんカラカラになってませんか？

先月は，パスワードも決まってないトコロで“続く”になってしまいましたが，メール・アカウントも取れてとりあえずひと安心。今月は，ホームページ開設に備えて私が用意したソフトについて，ちょっと書きましょうか。

じつは私，ホームページ開設をめざしているにもかかわらず「HTMLって何ですか？」状態なので（笑），まずはHTMLをよーくわかっているソフトを用意しなければなりません。自動車を運転できない私は，近所にあるパソコン・ショップへチャリンコで行って，そこで買っちゃいました（もっと調べろよ…）。

購入したのは，日本IBMのホームページ作成ソフト『ホームページ・ビルダー』。いろいろソフトが付属してるし，セットで『イージー・アニメーター』なるソフトも付いてたし，お得な買いものをしたと思います。パソコンに導入されていたWWWブラウザがちと古かったので，ついでに『ネットスケープ ナビゲータ3.01』も購入。なおかつ用心深い私は，店員さんに「これでホームページ作れますよね？」と念を押す。でも店員さんは「はい」と一言答えるだけ…。

まあいいや。これで，「やっぱりいらなかった」と返品する心配はなくなったもんねー，とルンルン気分（死語）で帰宅した私は，さっそくインストールを開始。ただし，ネットスケープ ナビゲータだけね…。肝心のホームページ・ビルダーは，またしても「ハードディスクの容量が足りません」のメッセージに阻まれた(泣)。どーなるきょーこ！？

コメント

HTMLがわからないなら，「めざせ！ ホームページ開設」を読みましょう！ HTMLが基礎から覚えられますよ。

（連載記事でHTMLを勉強している編集者）

●筆者紹介●

きょーこ

山形県に住むデジタル・サイバー・チャリンコ主婦。突如発生したHDD空き容量不足という非常事態を，どう解決するか。次号「きょーこ暴走（ウソ）」に刮目せよ！

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

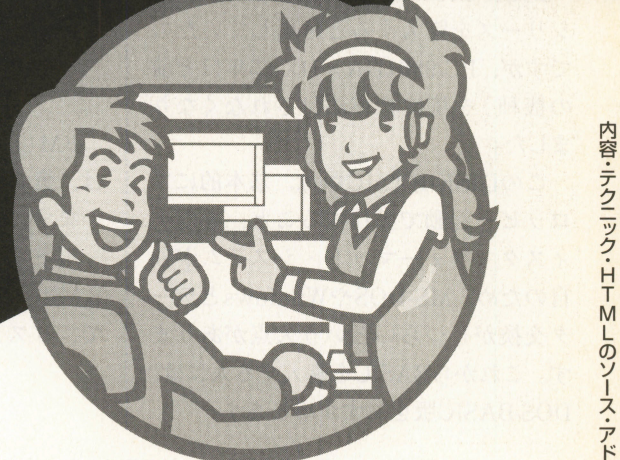
プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

BASIC言語の入手方法&実行手順教えます

BASIC PROGRAM GET&RUN

Get! BASIC入手方法

PC-98用『N88-日本語BASIC』

PC-9801／9821シリーズで動作するこのBASIC言語は，正式に『N88-日本語BASIC（86）』といいます。投稿プログラムの対応機種をよく見るとわかるのですが，N88-日本語BASICは大きくわけて，

- ●DISK-BASIC版
- ●DOS-BASIC版（MS-DOS版）

の二つが存在します。

DISK-BASIC版は，以前ならPC-98シリーズを購入すると付属していたのですが，PC-9801DA／DX（5年ほど前の機種）を境に標準添付されなくなりました。

このDISK-BASIC版は，基本的にフロッピー起動で動作すること，またディスク・フォーマット・システムが独自のため，MS-DOSやWindowsとデータ交換がしづらいという欠点があります。これからBASICを購入する人には，DOS-BASIC版をおすすめします。

DOS-BASIC版は，**第1表**のラインナップがあります。はじめて購入するなら，コンパイラやランタイムなどは必要ありません。

購入方法としては，PC-98シリーズを扱っているお店ならば取り寄せることが可能です。地方のかたは，通信販売を扱っているショップに問い合わせてみるといいでしょう。

なお，媒体によって型番が異なりますので（3.5インチ・フロッピー版の型番は「PS98-1322-31」など），購入時には注意してください。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASIC言語としては，**第2表**のラインナップが用意されています。現在，バージョンはV2.1です。

『F-BASIC386インタプリタ』は，BASICプログラミングの基本システムで，リストを入力して実行させる機能のみを持ちます。

これに対して『F-BASIC386コンパイラ』は，作成したプログラムをコンパイル（マシン語に翻訳）することが可能です。これにより，F-BASIC386を持っていないFM TOWNSユーザーでも起動できるアプリケーションを作ることができます。また，コンパイルすることにより，動作速度も高速になります。

このF-BASIC386コンパイラには，インタプリタ機能なども含まれているので，予算があるならばコンパイラを購入したほうがいいでしょう。

購入方法としては，富士通製品を扱っているパソコン・ショップなら取り寄せることが可能です。全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.infoweb.or.jp/fom/plaza/index.html）などを利用すると確実です。

また，地方のかたはパソコン通信やインターネットのパソコン・ショップを利用してもいいでしょう（NIFTY-SERVEならGO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC（86）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86)ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター 東北☎022-387-6555　東京☎03-3452-8000 名古屋☎052-722-9800　大阪☎06-930-9821 九州☎092-262-9800	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション　☎0120-89-4321	

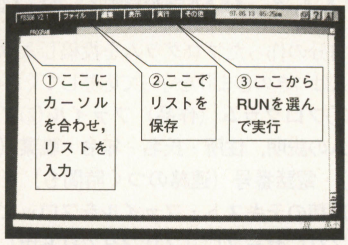
Run! BASIC入力&実行方法

FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

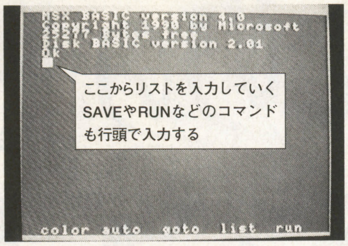
実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。

MSX『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX turboRなので，バージョン4.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる）。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

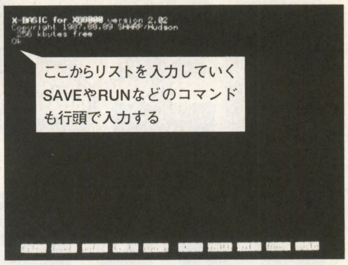
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，動作スピードを遅くすることができます。

X68000『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン）68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの"BASIC2"ディレクトリの中にある，"BASIC.X"を実行してください。

初代X68000は，"BASIC"ディレクトリの中にある"BASIC.X"を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに"TEST.BAS"という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

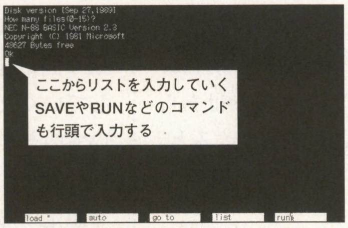
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAKキーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ『N88-日本語BASIC』



▲N88-日本語BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-日本語BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵キーを押してかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に"TEST.BAS"という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，

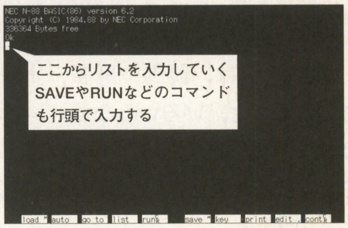
RUN↵

とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-日本語BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり）。

N88-日本語BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-98シリーズ『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-98シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOP キーを押します。

PC-98シリーズ『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』

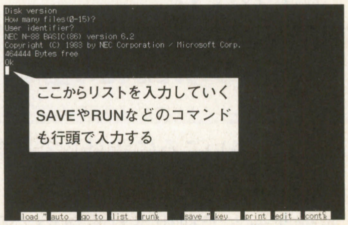
PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC)』です。

これは，フロッピー起動させて使用します。

パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。

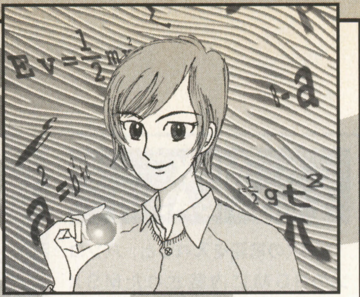
「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。



▲N88-日本語BASIC（86）(DISK-BASIC）起動画面

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！



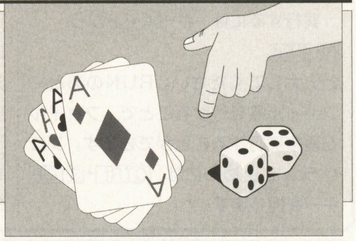
先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第64回 確率その② さいころとトランプを使ったパソコン・シミュレーション

先月は“乱数”を中心に紹介しましたが，今月はもう一歩踏み込んで“確率”を取り扱ってみましょう。さいころやトランプのポーカーなどについて，確率の考えかたによって得られる結果を，BASICによるシミュレーションと対比させてみます。



確率でギャンブルは勝てる？

世の中には，競馬や麻雀，ポーカー，さいころなど，いろいろなギャンブルがあります。これらは，どのような結果になるか，あらかじめ予想できないのが多いようです。

とくに競馬などは，その日の天候から馬の調子まで，いろいろな要素が複雑にからみ合い，結果の予想はかなりむずかしいでしょう。しかし，ポーカーやさいころなどは，役をきめる要素はそれほど多くありません。

このようなギャンブルにおいて，もっとも適した対応をとるためには「つぎに起きる可能性のあるいくつかの事象が，どの程度生じやすいか」ということが大切です。これは，実はある程度計算によって調べることができます。

このような計算に利用される考えかたが，確率なのです。

確率の考えかたの基本

まずは，さいころに注目してみましょう。

各種ゲームで利用されるさいころの場合，1〜6までの目のうち，つぎにどの目がでるかは前もって知ることはできません。

しかし，さいころを千回振った場合に，それぞれの目が何回ぐらいでるかはあらかじめ推定できます。これを利用すると，さいころのそれぞれの目がどれぐらいでやすいかを表現できます。

この考えかたによって，仮に無限回さいころを振った場合を想定してみます。そのうち「何回特定の目がでたか」を求めて，「さいころを振った回数」で割ってやると，0〜1までの範囲の数値が得られます。これが，確率です。

たとえば**第1表**を見てみると，1の目は2回でていることがわかります。全部で12回さいころを振っていますから，その確率は

$$2 \div 12 = \frac{1}{6} = 0.16666 \cdots \fallingdotseq 16.7\%$$

となるわけです。

さいころの場合，形が対称になっていますから，どの目がでやすいということはありません。よって，仮に6万回振ってやれば，それぞれの目が約1万回程度でると予想されます。

この場合，それぞれの目のでる確率は

$$\frac{10000}{60000} = \frac{1}{6}$$

となります。この値は“約1／6”ですが，振る回数を60万回，600万回，…と増やしていくと，確率は1／6にどんどん近づいていきます。

そして，無限回さいころを振った場合を想定すると，ちょうど1／6となります。この数値は，「特定の事象の組み合わせ／起こりうる事象の組み合わせ」である，「1／6」と同じ値になります。

つまり，起こりやすさが同じであれば，組み合わせの数から確率を計算できるというわけです。

さいころを2個振ると？

さいころを1個振る場合は，起こりうるケースがわずか6とおりですから，確率も簡単に計算できます。

そこで，今度はさいころの数を増やして，2個にしてみます。2個のさいころを振った場合には，2〜12までの目がでることになります。

個々のさいころについてみれば，でる

《第1表》さいころを振ってでた目の一覧例

1	4	3	6	3	5	5	6	3	3	2	1

《リスト1》さいころを2個振った場合の確率を求めるシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM N(12)
30 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
40 WHILE -1 '無限ループを構成
50  INPUT "振る回数";TN
60  FOR I=2 TO 12
70   N(I)=0 '目のでた回数を数えるバッファをクリア
80  NEXT
90  FOR I=1 TO TN
100    S=INT(RND(1)*6)+1 'さいころを振る (1個目)      ①
110    S=S+INT(RND(1)*6)+1 'さいころを振る (2個目)    ①
120    N(S)=N(S)+1 'でた目の回数を増やす
130   NEXT
140   FOR I=2 TO 12
150    PRINT USING "##  ##.###%";I;N(I)/TN*100 '結果表示  ②
160   NEXT
170 WEND
180 END
```

《第2表》二つのさいころの目の合計

		さいころA					
		1	2	3	4	5	6
さいころB	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	4	5	6	7	8
	3	4	5	6	7	8	9
	4	5	6	7	8	9	10
	5	6	7	8	9	10	11
	6	7	8	9	10	11	12

どの組み合わせも $\frac{1}{6}\times\frac{1}{6}=\frac{1}{36}$ の確率，

よって，組み合わせの数に $\frac{1}{36}$ を掛ければ，その目の確率になる。

2と12	1とおり	2.8%
3と11	2とおり	5.6%
4と10	3とおり	8.3%
5と 9	4とおり	11.1%
6と 8	5とおり	13.9%
7	6とおり	16.7%

目は1〜6までで，確率はどれも同じです。よって，2個振った場合は，**第2表**のような表によって組み合わせ数を調べて確率を求められます。

さいころを2個振る場合は，組み合わせ数が少ない2や12がでにくいことがわかります。逆に，組み合わせ数が多い7が，一番でやすいということがわかります。

確率計算をパソコンで確認する！

第2表で求めた確率を，BASIC言語によるシミュレーションで計算してみましょう。**リスト1**が，さいころを2個振った場合にでる目の確率を，シミュレーションによって計算するプログラムです。

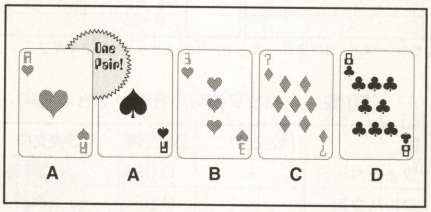
このプログラムは，乱数を発生させる関数を利用して，擬似的にさいころを振っています（110〜120行，①の部分）。そして，指定された回数だけさいころを振り，目のでた回数を集計してそれをそのまま確率として表示するものです（150行，②の部分）。

実行すると，さいころを振る回数を聞いてくるので，適当な値を入力してください。シミュレーションを行なったあとに，確率一覧を表示します。

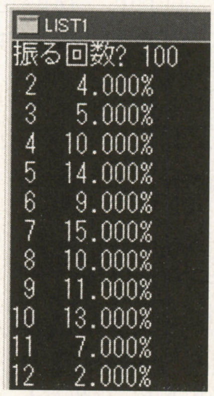
振る回数が少ないうちは，**第2表**の確率とはちがう結果がでます（**写真1**）。しかし，**写真2**のようにある程度大きな回数になると，ほとんど**第2表**と同じ結果になっていくことがわかります。

トランプに見る複雑な確率計算

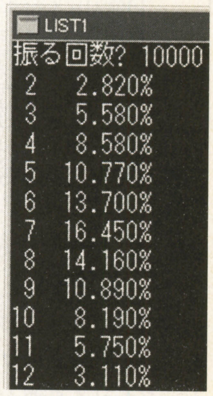
つぎは，トランプのポーカー・ゲームを考えてみましょう。



《第1図》配られた手札がワンペア！



《写真1》リスト1を実行し，振る回数を「100」とした場合の結果。2や12がでにくく，7付近の値がでやすいという傾向はわかるものの，確率の値はバラツキがある



《写真2》リスト1を実行し，振る回数を「10000」とした場合の結果。バラツキは解消され，その数値はほぼ第2表の確率と同じ結果になっていることがわかる

ポーカーで最初に配られた手札が，**第1図**のような形になったとします。このようにワンペアができていることは，よくありますね。

ここで，1回だけ好きな枚数だけカードを交換できるとしたら，何枚交換するのがよいでしょうか？

ワンペア以外のカードが，ストレート（続き番号）やフラッシュ（同色）をねらえる組み合わせになっていれば，ワンペアを崩すことも考えられます。ここでは，組み合わせを簡単にするために，ワンペアを無条件に残すことにします。

すると，ワンペアを構成するカード以外に対し，

- **3枚のうち1枚だけ交換する**
- **3枚のうち2枚交換する**
- **3枚全部交換する**

という3とおりが考えられます。

駆け引きをぬきにした場合，1枚しか交換しないという人はいないでしょう。しかし，2枚交換と3枚交換のどちらがいいかということについては，意見がわかれるところだと思います。

そこで，それぞれについて，どの程度の確率でワンペア以上の役になるかを計算してみることにしましょう。

組み合わせを考える！

このような複雑な確率を計算する場合は，

①組み合わせの数を列挙する
②起こりうるすべての組み合わせで割る

という手段をとる必要があります。

ジョーカーなしの場合，トランプのカードは全部で52枚。すでに手元に5枚ありますから，47枚のカードが残っています。この47枚のカードから1枚ずつカードを引いてくることになります。

手札のパターンとして，**第1図**のようにペアになっているものをA，それ以外

《第3表》1枚交換の場合（AABC D）

パターン		組み合わせ数	役
AABC→	AABC A	2	3
	AABC B	3	2
	AABC C	3	2
	AABC D	3	1
	AABC E	36	1

※役は1がワンペア，2がツーペア，3がスリーカードの略

《第4表》2枚交換の場合（AAB CD）

パターン		組み合わせ数	役
AAB→	AAB A A	2・1	4
	AAB A B	2・3	F
	AAB A C	2・3	3
	AAB A D	2・3	3
	AAB A E	2・36	3
	AAB B A	3・2	F
	AAB B B	3・2	F
	AAB B C	3・3	2
	AAB B D	3・3	2
	AAB B E	3・36	2
	AAB C A	3・2	3
	AAB C B	3・3	2
	AAB C C	3・2	2
	AAB C D	3・3	1
	AAB C E	3・36	1
	AAB D A	3・2	3
	AAB D B	3・3	2
	AAB D C	3・3	1
	AAB D D	3・2	2
	AAB D E	3・36	1
	AAB E A	36・2	3
	AAB E B	36・3	2
	AAB E C	36・3	1
	AAB E D	36・3	1
	AAB E E	36・3	2
	AAB E F	36・32	1

※役は1がワンペア，2がツーペア，3がスリーカード，4がフォーカード，Fがフラッシュの略

《第5表》3枚交換の場合（AA BCD）

パターン		組み合わせ数	役
AA→	AA A A B	2・1・3	4
	AA A A C	2・1・3	4
	A A A D	2・1・3	4
	A A A E	2・1・36	4
	A A B A	2・3・1	4
	A A B B	2・3・2	F
	A A B C	2・3・3	3
	A A B D	2・3・3	3
	A A B E	2・3・36	3
	A A C A	2・3・1	4
	A A C B	2・3・3	3
	A A C C	2・3・2	F
	A A C D	2・3・3	3
	A A C E	2・3・36	3
	A A D A	2・3・1	4
	A A D B	2・3・3	3
	A A D C	2・3・3	3
	A A D D	2・3・2	F
	A A D E	2・3・36	3
	A A E A	2・36・1	4
	A A E B	2・36・3	3
	A A E C	2・36・3	3
	A A E D	2・36・3	3
	A A E E	2・36・3	F
	A A E F	2・36・32	3
A→	AA B A A	3・2・1	4
	A B A B	3・2・2	F
	A B A C	3・2・3	3
	A B A D	3・2・3	3
	A B A E	3・2・36	3
	A B B A	3・2・2	F
	A B B B	3・2・1	F
	A B B C	3・2・3	2
	A B B D	3・2・3	2
	A B B E	3・2・36	2
	A B C A	3・3・2	3
	A B C B	3・3・2	2
	A B C C	3・3・2	2
	A B C D	3・3・3	1
	A B C E	3・3・36	1
	A B D A	3・3・2	3
	A B D B	3・3・2	2
	A B D C	3・3・3	1
	A B D D	3・3・2	2
	A B D E	3・3・36	1
	A B E A	3・36・2	3
	A B E B	3・36・2	2
	A B E C	3・36・3	1
	A B E D	3・36・3	1
	A B E E	3・36・3	2
	A B E F	3・36・32	1
A →	AA C...	AA→AA B ? ?の系列と同じ	
A →	AA D...	AA→AA B ? ?の系列と同じ	
A →	AA E A A	36・2・1	4
	A E A B	36・2・3	3
	A E A C	36・2・3	3
	A E A D	36・2・3	3
	A E A E	36・2・3	F
	A E A F	36・2・32	3
	A E B A	36・3・2	3
	A E B B	36・3・2	2
	A E B C	36・3・3	1
	A E B D	36・3・3	1
	A E B E	36・3・3	2
	A E B F	36・3・32	1
	A E C A	36・3・2	3
	A E C B	36・3・3	1
	A E C C	36・3・2	2
	A E C D	36・3・3	1
	A E C E	36・3・3	2
	A E C F	36・3・32	1
	A E D A	36・3・2	1
	A E D B	36・3・3	1
	A E D C	36・3・3	1
	A E D D	36・3・2	2
	A E D E	36・3・3	2
	A E D F	36・3・32	1
	A E E A	36・3・2	F
	A E E B	36・3・3	2
	A E E C	36・3・3	2
	A E E D	36・3・3	2
	A E E E	36・3・2	F
	A E E F	36・3・32	2
	A E F A	36・32・2	3
	A E F B	36・32・3	1
	A E F C	36・32・3	1
	A E F D	36・32・3	1
	A E F E	36・32・3	2
	A E F F	36・32・3	2
	A E F G	36・32・28	1

※役は1がワンペア，2がツーペア，3がスリーカード，4がフォーカード，Fがフラッシュの略

をB，C，Dとして表現することにします。

ここで，**第3表**を見てください。

1枚交換の場合，スリーカードになるためには，手持ちのワンペアと同じ数字のカードを引く必要があります。47枚のカードには同じ数字のカードは2枚残っていますから，その組み合わせは2とおりです。

ツーペアになるためには，交換しなかった単独カード2枚のうちの，どちらかと同じ数字のカードを引いてこなくてはなりません。それぞれ，3枚ずつ残っていますから，組み合わせ数はそれぞれ3とおりです。

このように考えていくことによって，1枚交換の場合のカードの組み合わせを調べられます。47枚のカードのどのカードを引くかは同じ条件ですから，それぞれの組み合わせは1／47の確率になります。

これに組み合わせ数を掛けてやると，そのパターンになる確率が計算できます。

●1枚交換時の結論

4.255％の確率でスリーカード
12.766％の確率でツーペア

2枚／3枚交換の場合はどうなる？

つぎに，2枚交換の場合を考えてみましょう。**第4表**を見てください。

この場合は，1枚目と2枚目についてそれぞれ調べていくことになります。2枚目のときには残りカードは46枚になっています。よって，それぞれの組み合わせになる確率は1／(46・47）となります。

●2枚交換時の結論

0.0925％の確率でフォーカード
0.8326％の確率でフルハウス
7.7706％の確率でスリーカード
17.2063％の確率でツーペア

3枚交換の場合は，組み合わせの数がずいぶん増えてきますが，同様に調べられます（**第5表**)。

●3枚交換時の結論

0.2097％の確率でフォーカード
1.0176％の確率でフルハウス
11.2118％の確率でスリーカード
15.7077％の確率でツーペア

結論は3枚交換がベスト！

これらの結果をまとめると，**第6表**のようになります。

《第6表》1～3枚交換時の各役ができる確率

役	1枚交換	2枚交換	3枚交換
フォーカード	－	0.09%	0.21%
フルハウス	－	0.83%	1.02%
スリーカード	4.26%	7.77%	11.21%
ツーペア	12.77%	17.21%	15.71%
ワンペア	82.97%	74.10%	71.85%

1枚しか交換しない場合は，フォーカードやフルハウスにはなりません。また，2枚交換の場合とくらべてスリーカードやツーペアになる確率も少なくなっています。

よって，フェイントをかけるという場合でないかぎり，1枚交換するというのは不利だということがわかります。

2枚交換と3枚交換は，ツーペアの確率が逆転しているだけで，3枚交換したほうが有利という結果になりました。1ペアから脱出できる確率も3枚交換のほうが上ですから，確率的には3枚交換するのが一番よいことになります（コラム参照)。

役の確率をパソコンでシミュレート！

ここまでは確率計算によって，1枚／2枚／3枚についての交換後の役の確率がわかりました。そこで，これを実際に

本当に3枚チェンジがベスト？

ポーカー対戦では，ツーペア同士であれば，ツーペアを構成するカードが強いほうが勝つことになります。

確率的にツーペア同士の勝負というケースは，意外に多いはずです。単独の3枚のカードの中で，エースや絵札といった強いカードがあれば，これを残すのです。そして，残りの2枚を交換したほうが強いツーペアになる確率が高くなり，勝負に勝てる可能性が高くなります。

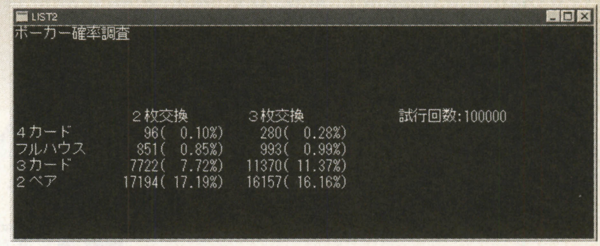
このあたりは，他人のカード交換のようすを考えながら，うまく勝負に持っていくといいでしょう。

BASIC言語を使って，乱数を利用した計算によって確かめてみましょう。

リスト2は，この条件を実際に想定し，カードを交換した場合の結果を集計する『ポーカー確率調査』のプログラムです。

実行すると，試行回数を聞いてくるので適当な値を入力してください。入力が完了すると，乱数を利用して擬似的に5枚のカードを決定し（③の部分），ワンペアの場合に2枚交換した場合（④の部分）か3枚交換した場合（⑤の部分）の状況をそれぞれ計算して，結果の役を集計します。

実行回数が少ないとバラツキがでますが，10万回程度にするとだいたい上記の確率に近づいていきます。



《写真3》リスト2を実行し，試行回数を「100000」とした場合の結果。ほぼ第6表の確率と同じ結果になっていることがわかる

まとめ

条件が複雑に絡み合うような場合は，組み合わせの数を調べて確率を求めるのは，手でやると大変です。このようなときは，コンピュータによるシミュレーションによって，だいたいの傾向を調べたほうが簡単な場合があります。

今回は，1回しかカードを交換していませんが，2回交換まで含めたケースやフラッシュ／ストレートねらいの場合などについて調べてみても，おもしろいでしょう。ぜひ，挑戦してみてください。

《リスト2》『ポーカー確率調査』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM CARD(51) 'カードの数値を格納するバッファ
30 DIM TF(4) '手札
40 DIM CC(12),CN(4) '役判定用配列変数
50 DIM CCN(2) '交換するカードの数値
60 CLS 'N88BASICは 60 CLS 3
70 INPUT "試行回数";TRYN
80 FC2=0 '4カード回数（2枚交換）
90 FH2=0 'フルハウス回数（2枚交換）
100 TC2=0 '3カード回数（2枚交換）
110 TP2=0 '2ペア回数（2枚交換）
120 FC3=0 '4カード回数（3枚交換）
130 FH3=0 'フルハウス回数（3枚交換）
140 TC3=0 '3カード回数（3枚交換）
150 TP3=0 '2ペア回数（3枚交換）
160 GOSUB *INITCRT
170 PC=101
180 FOR TRY=0 TO TRYN-1
190  GOSUB *CARDSHUFFLE '1ペアになっているカードを配る
200  GOSUB *CHANGECARD '交換
210  PC=PC-1
220  IF PC<1 THEN GOSUB *PUTSTATUS
230 NEXT
240 GOSUB *PUTSTATUS
250 WHILE INKEY$=""
260 WEND
270 END
280 *INITCRT
290 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 290 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 290 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
300 PRINT "ポーカー確率調査"
310 GOSUB *PUTSTATUS
320 RETURN
330 *PUTSTATUS
340 PC=100
350 T=(TRY+1)/100
360 LOCATE 16,5
370 PRINT USING "２枚交換          ３枚交換                   試行回
数:######";TRY
380 LOCATE 0,6
390 PRINT USING "４カード       ######(###.##%)
######(###.##%)";FC2,FC2/T;FC3;FC3/T
400 PRINT USING "フルハウス     ######(###.##%)
######(###.##%)";FH2;FH2/T;FH3;FH3/T
410 PRINT USING "３カード       ######(###.##%)
######(###.##%)";TC2;TC2/T;TC3;TC3/T
420 PRINT USING "２ペア         ######(###.##%)
######(###.##%)";TP2;TP2/T;TP3;TP3/T
430 RETURN
440 *CARDSHUFFLE
450 F=0
460 WHILE F=0
470  FOR I=0 TO 3
480   FOR N=0 TO 12
490    CARD(N*4+I)=N 'バッファにカードの数値を格納
500   NEXT
510  NEXT
520  FOR I=0 TO 4
530   FF=0
540   WHILE FF=0
③550    C=INT(RND(1)*52) '乱数によってカードを引く
560    IF CARD(C)<100 THEN FF=1 'カードが残っているかどうかチェック
570   WEND
580   TF(I)=CARD(C)
590   CARD(C)=1000 '一度引いたカードは引けないようにする
600  NEXT
610  GOSUB *CHECKYAKU
620  IF Y=1 THEN F=1 '1ペアのときだけをカウントする
630 WEND
640 RETURN
650 *CHECKYAKU
660 FOR J=0 TO 12
670  CC(J)=0
680 NEXT
690 FOR J=0 TO 4
700  CC(TF(J))=CC(TF(J))+1 'カードの数値ごとの枚数をカウント
710 NEXT
720 FOR J=0 TO 4
730  CN(J)=0
740 NEXT
750 FOR J=0 TO 12
760  CN(CC(J))=CN(CC(J))+1 '同じ数値になっているカード・グループをカウント
770 NEXT
780 Y=0
790 IF CN(4)>0 THEN Y=5 '4カード
800 IF CN(3)>0 THEN IF CN(2)>0 THEN Y=4 ELSE Y=3 'フルハウス・3カード
810 IF CN(2)>0 AND Y=0 THEN IF CN(2)>1 THEN Y=2 ELSE Y=1 '2ペア・1ペ
ア
820 RETURN
830 *CHANGECARD
840 K=0
850 FOR J=0 TO 12
860  IF CC(J)=1 THEN CCN(K)=J:K=K+1 '交換すべきカードを選ぶ
870 NEXT
880 FOR I=0 TO 1 '2枚交換
890  FF=0
900  WHILE FF=0
910   C=INT(RND(1)*52)
920   IF CARD(C)<100 THEN FF=1
930  WEND
940  FOR J=0 TO 4
950   IF CCN(I)=TF(J) THEN TF(J)=CARD(C):J=5
960  NEXT
970  CARD(C)=1000
④980 NEXT
990 FOR J=0 TO 4
1000  IF CCN(2)=TF(J) THEN JJ=J:J=5
1010 NEXT
1020 GOSUB *CHECKYAKU '2枚交換時のチェック
1030 IF Y=2 THEN TP2=TP2+1
1040 IF Y=3 THEN TC2=TC2+1
1050 IF Y=4 THEN FH2=FH2+1
1060 IF Y=5 THEN FC2=FC2+1
1070 FF=0
1080 WHILE FF=0
1090  C=INT(RND(1)*52) '3枚交換
1100  IF CARD(C)<100 THEN FF=1
1110 WEND
⑤1120 TF(JJ)=CARD(C)
1130 CARD(C)=1000
1140 GOSUB *CHECKYAKU '3枚交換時のチェック
1150 IF Y=2 THEN TP3=TP3+1
1160 IF Y=3 THEN TC3=TC3+1
1170 IF Y=4 THEN FH3=FH3+1
1180 IF Y=5 THEN FC3=FC3+1
1190 RETURN
```

◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

WinとMac環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Klik & Play クリック アンド プレイ ゲーム作成術

Easy & Hi-Quality KnP Klik and Play Non-Programming

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile

神奈川県生まれ。小学生のころ，まわりのPC-6001／ファミコン・ユーザーに影響されつつ，なぜかソード『M5jr』を買い，プログラミングの道を歩きはじめる。BASIC，アセンブラ，PASCALなどを経て，行き着いたところが本連載なのだ（うそうそ）。CDを集めるのが趣味らしい。

Play19　ミサイルは芸術的に爆発だぁ～！

WindowsとMacintosh上で“超”高速アクション・ゲームが作成できる『Klik＆Play』。もちろん，シューティング・ゲーム作成なども大得意です。シューティング・パワーアップ・シリーズ今回のお題目は，下方向に強いミサイルの作りかたを考えてみましょう。

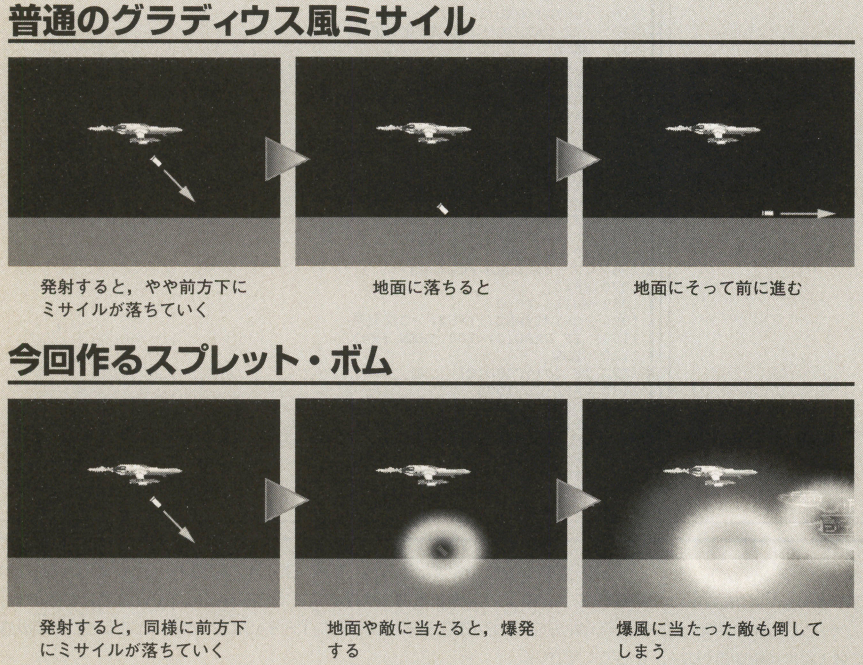
待望のグラディウス続編発表！

このところ，有名ゲーム『グラディウス』の一部分を（ちょっと）マネしたテクニックを紹介している本連載。そのグラディウスに，待望の新作が発表されました！

名前は『グラディウス外伝』。対応機種はプレイステーションで，発売は夏ごろを予定しているそうです。

グラディウス・シリーズとしては実に久しぶり（Ⅲからだと8年ぶり？）のオリジナル新作ということで，私も今から楽しみにしています。

くわしいことは，COMPUTER ENTERTAINMENT SIDEに載っていますので，みなさんも注目してくださいね。



《第1図》ミサイルのちがいを理解しよう！

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）
ホームページ：http://www2.infoweb.or.jp/klik/

《動作環境》

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

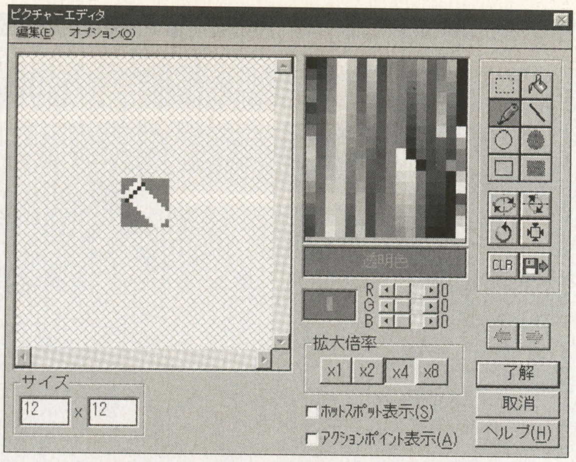
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

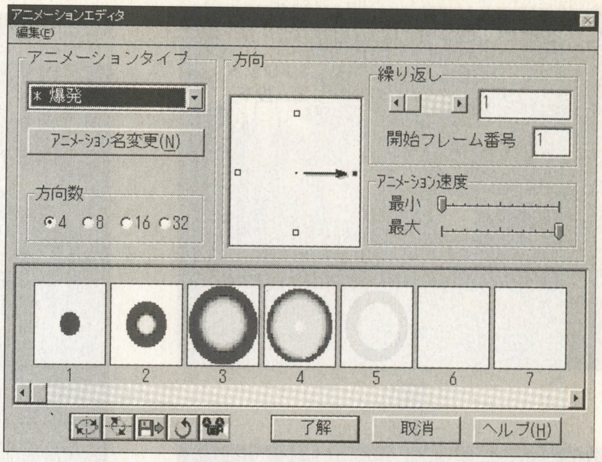
爆発するミサイルを作るのだ！

そんなわけで，今月もグラディウスのネタでまいりましょう。本当は，ADKさんの『ティンクルスタースプライツ』のセガサターン版発表記念に，誘爆による対戦シューティングというのも考えたのです。しかし，画面分割による対戦部分をうまく作れるか不安だったので，とりあえず見送ることにしました。うまく作ることができたら，そのうちこのネタもやってみたいと思います。

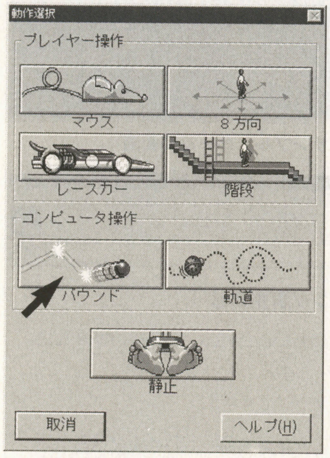
さて今回のネタは“下方向ミサイル”，しかもただのミサイルではなく，VB研助手4号さんのリクエストで（？）“スプレッ



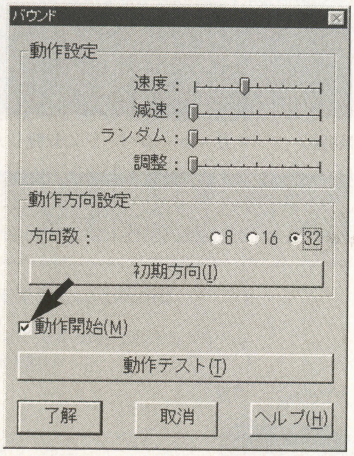
《第2図》ミサイルの絵を作っているところ



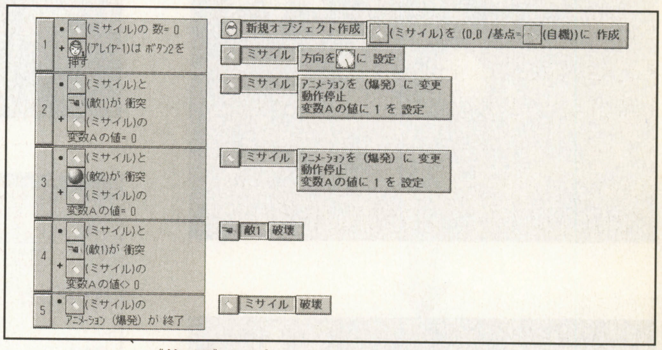
《第3図》爆発のアニメーションを，このように適当なアニメーション・タイプに設定する



《第4図》ミサイルには「バウンド」動作を選ぶ



《第5図》ミサイルの動作設定の画面



《第6図》スプレッド・ボムのイベント設定

●Klik&Playイベント設定方法

この図は，左にイベントの条件，中央にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と中央のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。

ド・ボム”を作ってみましょう。ちなみにスプレッド・ボムというのは，『グラディウスIIゴーファーの野望』の2番の機体が初出です。

スプレッド・ボムは動きが複雑だぞ

それでは，今回作ろうとするスプレッド・ボムというミサイルについて説明しましょう。**第1図**がその概要です。

通常のグラディウス風ミサイルは，斜め下に落ちていったあと，地面に着くと地面に沿って前に進んでいきます。

今回作るスプレッド・ボムは，落ちていくところまでは一緒ですが，地面か敵に衝突したときに，大きな爆風をともなって爆発します。そして，その爆風に触れた敵も倒してしまうのです。

通常タイプのミサイルも，Klik＆Playで作れないことはないのですが，それはまたの機会ということにしましょう。

まずは見た目から作ろう

スプレッド・ボムを作るということで，まずは見た目から作成してみましょう。

最初に，落ちていくミサイルの絵を作ります（**第2図**）。つぎに，ミサイルが爆発するアニメーションを，適当なアニメーション・タイプに設定します（**第3図**）。

ここでは，「ユーザアニメーション1」を使い，名前を「爆発」に変えました。アニメーションのパターンは自分で描いてもいいのですが，ここではKlik＆Playに用意されている爆発パターンを少しレタッチして使いました。また，爆発のアニメーションは，繰り返しを1にするようにしてください。

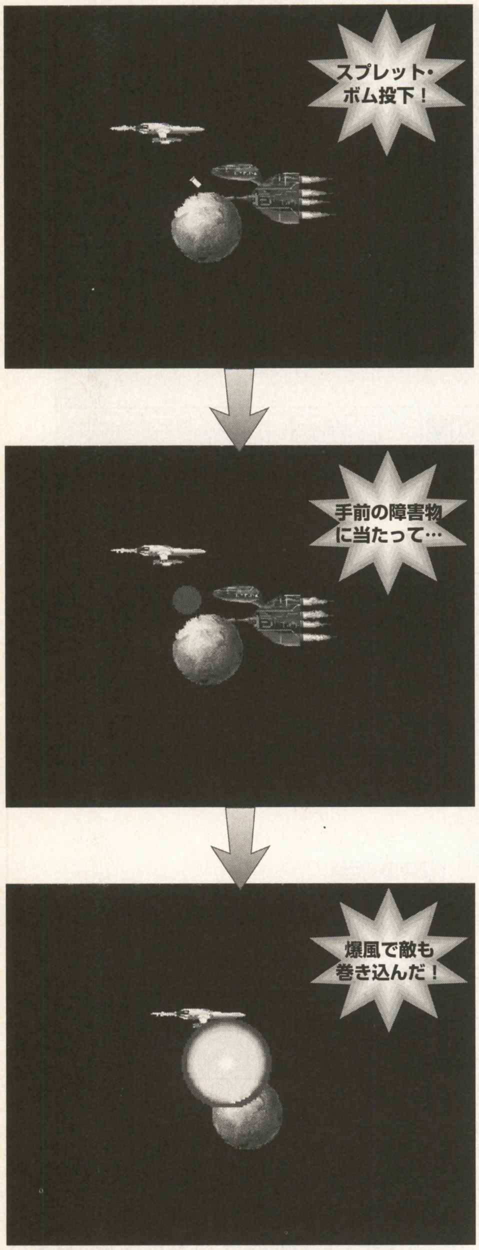
ミサイルの動作は，「バウンド」を選びます（**第4図**）。動作設定では，速度を適当に設定して，[動作開始]のチェックを外さないようにします（**第5図**）。

下に落ちて爆発するイベント設定

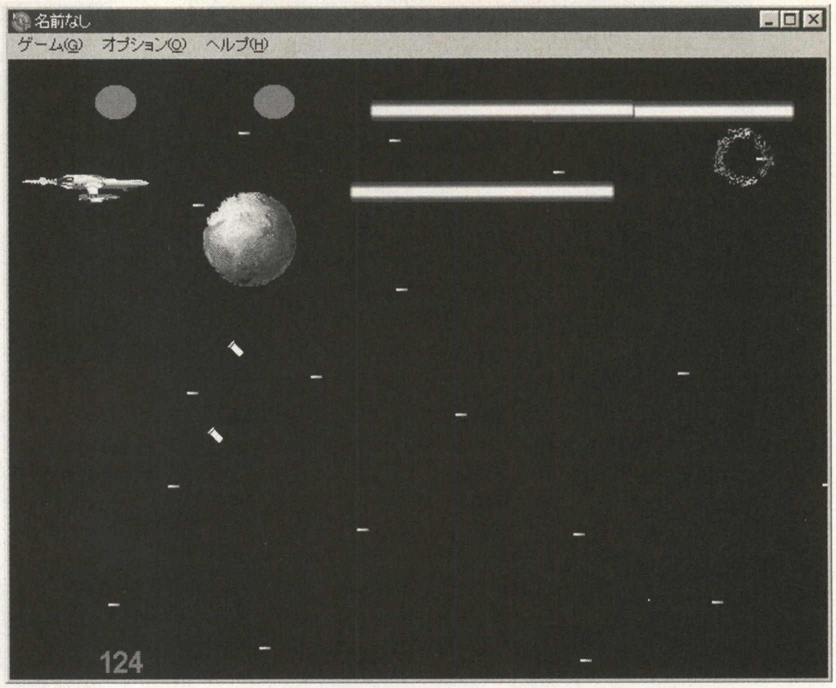
つぎにイベントの設定をします。**第6図**が，イベントの例です。

このうち1番が，ミサイルのキャラクターを登場させるイベントです。ボタンが押されたら，ミサイルを自機と同じ場所に作成します。作られたミサイルは，指定された方向（斜め下）に向かって落ちていきます。

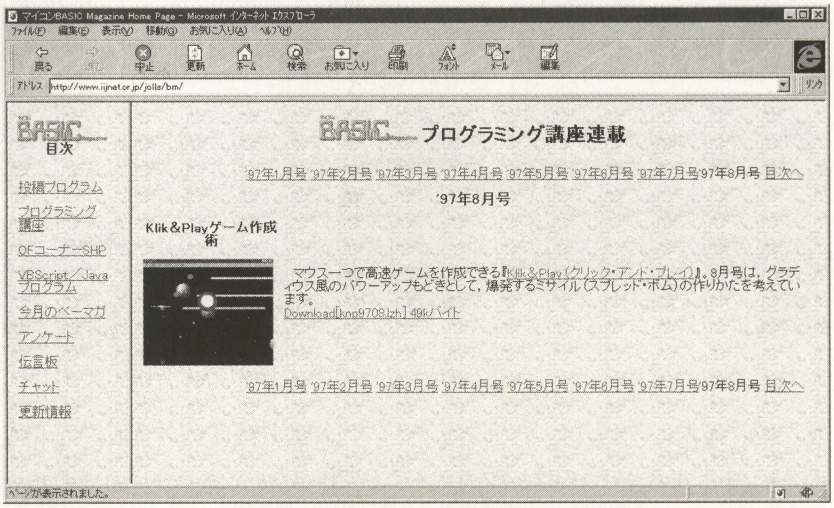
2番と3番は同じことで，ミサイルが敵



《第7図》このようにミサイルの爆風で敵を倒している



《第8図》ベーマガ・ホームページに収録したサンプル・ゲームの画面



《第9図》ベーマガ・ホームページ（http://iijnet.or.jp/jolls/bm/）のプログラミング連載コーナー。今回当コーナーで作ったサンプルや，投稿プログラムなど，本誌掲載のプログラムがダウンロード可能なのだ

に当たった場合に爆発させるイベントです。条件の「変数A＝0」は，ミサイルの状態が爆発前かどうかを調べています。

本当は，アニメーション・タイプで判定しようと思ったのですが，何故かうまく動作しなかったので，変数を使うことにしました。

イベントの実行内容も簡単で，ミサイルの動きを止めて，爆発のアニメーションに切り替えているだけです。変数Aに1を代入しているのは，ミサイルの状態が爆発に変わったことを示すためです。ここにはありませんが，地形がある場合には，これに衝突した場合のイベントも同様に設定します。

4番では，今度はミサイルの爆風に敵が触れた場合のイベントです。ミサイルが爆発している場合には，変数Aは0以外なので，これを条件としています。

5番は，爆発のアニメーションが終了したミサイルを取りのぞく処理です。

うまく動作しているかな…？

さて，これだけの設定でスプレッド・ボムもどきのミサイルを作ることができたのでしょうか？

実際に起動してみると，**第7図**のように敵に当たると爆発を起こし，爆風に触れた敵を倒します。うまく動作しているようですね。

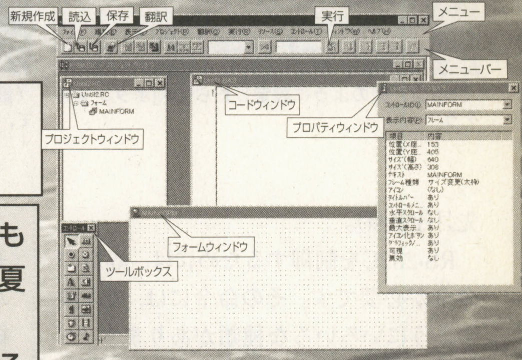
いつものように，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）にサンプルを登録しておきます。今回は，一応簡単なゲームにしてみたので（本当に大したことないので期待しないように），興味があってインターネットに接続可能な人は，ダウンロードしてみてください（**第8図**）。

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる!

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第8段階

RS-232Cを使ってモデムを制御してみよう!

いやぁ，暑くなってきましたね。もうすぐ楽しい夏休みです。私はもう学生じゃないので休みは短く，みなさんがうらやましい…。楽しい夏を迎えてください。

さて今月は，プログラムでRS-232Cを制御し，外部周辺機器を操る方法を紹介しましょう。

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00)
0120-222-015

RS-232Cって何?

今月のテーマは“RS-232C”ということなのですが，ところでこれって何でしょう?

まずは，あなたのパソコンの裏側を見てください。そこには，たくさんのコネクタが並んでいると思います。その中に，**写真1**や**写真2**のような端子があるはずです。

これが，RS-232Cと呼ばれるコネクタです。RS-232C端子に何かつながっているなら，それはきっとパソコン通信やインターネットをするときに必要になる“モデム”が接続されているのではないでしょうか。

このRS-232C端子は，ほかにもデジタル・カメラとパソコン間で画像を転送するときや，MIDI音源を接続するときにも使われます。

RS-232C端子は，別名“シリアル・ポート”とも呼ばれます(RS-232Cは端子の規格名)。シリアルとは，送信／受信するデータが“順序性を持って”行なわれるものです。

シリアル・ポートに対して，一度に何ビットかのデータを送受信するパラレル・ポートもあります。これは，一般にはプリンタ・ポートとも呼ばれています。

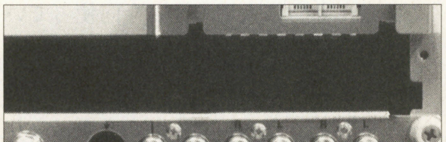
今月は，このRS-232Cを使ったプログラミングとして，モデムの制御を行なってみましょう。F-BASIC for Windows 95(以降F-BASIC95と略)をお持ちのかたは，**第1図**のようにパソコンとモデムを接続しておいてくださいね。

RS-232C制御のプログラミングとは?

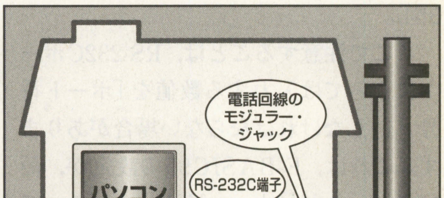
それでは実際にプログラミングを行ないながら，RS-232Cの動きを確かめていきましょう。

まずは，F-BASIC95を起動してください。簡単にプログラムを行なうために，今回はDOSモードでプログラミングします(DOS／Windowsモードについては

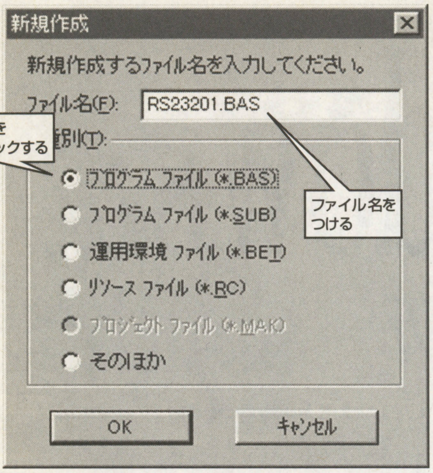
《写真1》これがRS-232C端子だ!　ここからシリアル・データが送受信される



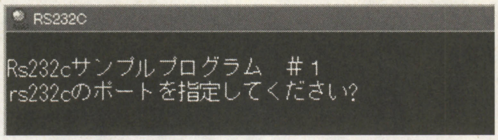
《写真2》RS-232C端子はこの2種類が多い。これは25ピンメス型で，写真1は9ピンオス型だ



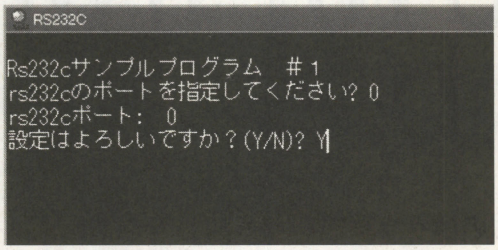
《第1図》パソコンとモデムの接続概要図



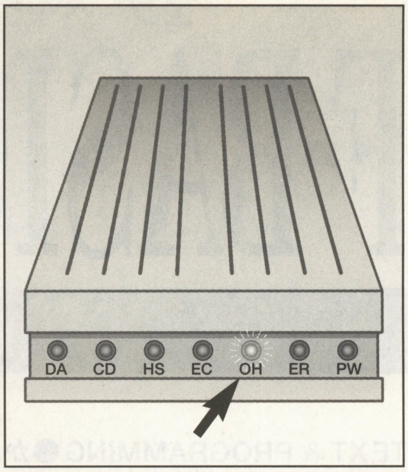
《第2図》図のように設定したら[OK]ボタンを押そう



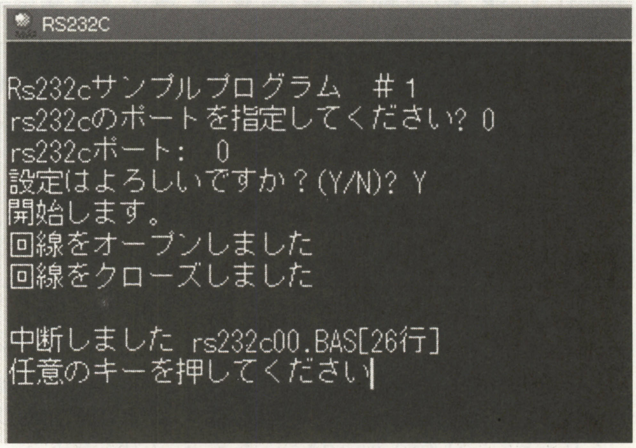
《第3図》『RS-232C制御プログラム』の起動画面



《第4図》ポートがわからない場合は0から入力していって，モデムが反応するのを確かめるのもいいかも



《第5図》"OH"が光れば，受話器を取ったときと同じ状態になるぞ



《第6図》ちゃんと回線が切れたことを確認してから，終了しよう

先月号参照)。

RS-232Cを制御するためには，専用の命令が必要です。その命令には，**第1表**のようにいろいろな種類があります(ヘルプ・ファイルより抜粋)。これらの命令を使って，簡単なプログラムを作ってみることにします。

それでは，F-BASIC95のメニューから[ファイル]-[新規作成]を選択してください。**第2図**のようなウィンドウが表示されますので，ここでファイル名を"RS23201.BAS"とし(別に変えてもOK)，ファイルの種類を"プログラムファイル(*.BAS)"にします。すると編集ウィンドウが開かれるので，そこに**リスト1**を打ち込んでください。

打ち終わったら実行ボタンを押して，プログラムを起動させてみましょう。

いよいよ通信開始！

プログラム起動画面では，最初にモデムが接続されているRS-232Cのポートを聞いてくるので，入力してください(**第3図**)。

ここで注意することは，RS-232Cポートによっては入力する数値を「ポート番号−1」しなければならない場合があります。これは，F-BASIC95の設定が，最初のポートが「0」，つぎが「1」となっているためです(**第4図**)。

入力した内容でいいかどうか聞いてくるので，よければ[Y]キーを押してください。

すると，開始のメッセージとともに，モデムのランプ"OH"(回線が開かれている)が光ります(**第5図**)。これは，電話の受話器を取ったときと同じ状態になったことを意味します。これが光れば，RS-232Cの通信はできたも同然。このあと，自動的に回線は切られます。これでプログラムは終了です(**第6図**)。

いろいろな市販の通信ソフトでもこのような動作を行ない，回線が開かれているときにデータを送受信しているのです。

それでは，今行なった通信回線を開く／閉じるまでのプログラムを，リストを見ながら追っていくことにしましょう。

オープン／クローズ命令を把握しよう！

新しく登場した"オープン／クローズ"の概念は非常に大切です。今回使っているRS-232Cはもちろん，ファイルなどを扱うときにもこのオープン(開く)／クローズ(閉じる)といった手順が必要になりますから，しっかりと把握しましょう。

RS-232Cでは，まず使いたいポートに対してオープンします。**リスト1**の，つぎの部分に注目してください(①の部分)。

```
COMM$="com"+right$(str$(COMPORTNO),1)+":"
open COMM$ as #3
```

先ほどの例だと，COMM$には"com0:"という文字列が入っています。

全体的には，「RS-232Cのポート1を#3(1番)でオープンしなさい」といった意味を持ちます。このように最初に使う場合には，必ずオープンしておく必要があるのです。

逆に，使い終わったら必ずクローズしなくてはなりません。**リスト1**では，

```
close #3
```

がそれにあたります(②の部分)。

ここで登場している"#3"は，開いたものを見わけるナンバーと考えてください。一度にたくさんオープンしても，"close #3"などと指定することで目的のデバイス(RS-232Cのポートやファイルなど)に命令をあたえることができるわけです。

つぎに紹介する"PRINT#"などの命令でも，同様に"#3"などと指定することで，文字列や数値，制御文字などを送

《第1表》RS-232C制御コマンドの一覧。基本的にはこれとATコマンドで通信ができる

命令	内容
BAUD	通信回線のデータの転送速度を設定する
BAUD関数	ポートに設定されたデータの転送速度を返す
CLOSE	指定されたファイルをクローズする
COM(n)ON /OFF/STOP	通信回線割り込みを許可／禁止／停止する
EOF関数	ファイルの終端を検出する
INPUT#	ファイルから読み込んだデータを変数に格納する
INPUT$関数	指定した長さの文字列を読み込む
LINE INPUT#	ファイルから読み込んだ１行のデータを区切り記号で区切らずに変数に格納する
LOF	ランダム・ファイルの最大レコード番号を返す（RS-232Cポートの入力バッファ内の文字数を返す）
ON COM(n) GOSUB	通信回線割り込み処理ルーチンを定義する
OPEN	指定したファイルをオープンする
PRINT#	式の評価結果をファイルに出力する
PRINT# USING	文字または数値を指定された書式でファイルに出力する
WIDTH	指定したデバイスの行の長さを指定する
WRITE#	式の評価結果をファイルに出力する

《第2表》主なATコマンド一覧

ATコマンド	内容
H0	オンフックする（電話を切る）
H1	オフフックする（受話器をあげる）
M1	モデムからの音を鳴らす
M0	モデムからの音を切る
DTXXXX	XXXXに番号を入れることによって電話をかける（回線がパルス式の場合はDP）
Z	モデムを初期化する
&F	モデムを出荷時の状態にもどす

ることができるのです。

今回は，RS-232Cの1ポートのみが対象なので，3を使いました。さらにファイルを扱いたい場合には，そのファイルに対し，たとえば“#2”を使ってオープンするようになります。

ATコマンドでモデムを制御する！

先ほどのRS-232Cに対するオープン／クローズは，その先に接続されているモデムをオープン／クローズしたことと同じ意味を持ちます。

それでは，先ほどの手順でモデムをオープンして使える状態になったとして，つぎに電話をかけられるようにしてみましょう。これは“オフフック”といって，ふつうの電話で受話器を取ることを意味します。

オフフックを行なうためには，モデムの知識が少し必要になります。モデムを制御するためのコマンドとして，現在多く使われているものに“ATコマンド”と呼ばれるものがあります。このATコマンドは，ATの文字のあとに文字列を設定することによって，モデムを制御できるようになるものです。主なATコマンドを**第2表**にあげておきましたので，参考にしてください。

《リスト1》『RS-232C制御プログラム』のプログラム・リスト。これにいろいろとATコマンドを付け足していけば，電話もかけられる

```
 '###############################################
 '      RS-232Cサンプルプログラム  ＃1
 '###############################################
 *INIT
 cls
 locate 0,1:print"Rs232cサンプルプログラム  ＃1"
 *IN01
 input "RS-232Cのポートを指定してください";COMPORTNO
 print "RS-232Cポート: ";str$(COMPORTNO)
 input "設定はよろしいですか？(Y/N)";DU$
 if DU$="n" or DU$="N" then
     goto *INIT
 else if DU$="y" or DU$="Y" then
     print "開始します。"
 else
     goto *IN01
 end if
①[COMM$="com"+right$(str$(COMPORTNO),1)+":"
 [open COMM$ as #3
 print "回線をオープンしました"
③→print#3,"ATH1"
 wait 500        'print#3,"ATDT03-XXXX-XXXX" ←⑤
④→print#3,"ATH0"
②→close #3
 print "回線をクローズしました"
 stop
 end
```

ATコマンドをモデムへ送るには，**リスト1**にあるように

print#3,"ATH1"

などと表記します（③の部分）。

通常PRINT命令は，画面に文字列や数字を表示させるために使われるコマンドです。しかし，PRINTのあとに“#～”を加えることによって，オープンしたデバイスに（今はRS-232Cに接続されたモデム），文字列，数値を送ることができるようになります。

また，""（ダブル・クォーテーション）で囲まれた文字列が，ATコマンドの内容です。オフフックを行なうために，ここでは“ATH1”をモデムに送っています。

ここまでの動作で，モデムから“ポー”といった音が聞こえるはずです（受話器を外したときに聞こえる例の音，モデムの設定によっては聞こえない場合もある）。

今回はどこにも電話をかけないため，“ATH0”を送ってすぐに電話を切っています（④の部分）。最後に開いていた“#3”をクローズして終了です。

もし電話をかけたい場合には，⑤の“wait 500”の部分を

print#3,"ATDT03-XXXX-XXXX" (Tel No.)

に差し替えれば，電話をかけられます（プッシュホン回線でない場合には最初の文字をATDTからATDPに変更する）。といったようにコマンドを入力すれば，電話はかけられます。

第2表を見ながら，いろいろとためしてみてくださいね。

まとめ

今回は，DOSモードでモデムを制御してみました。ここでは簡単な紹介にとどまりましたが，これをもとに拡張すれば通信ソフトを作ることもできます。

自分の作った通信ソフトで，パソコン通信なんかができたら楽しいはずです（私も自作したことがある）。

それでは，また来月お会いいたしましょう。

Windowsプログラミング完全マスター

(元Delphi完全マスター)

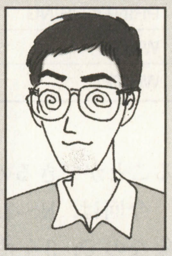
Microsoft Visual Studio97
《価格》
Enterprise版・価格189,800円
Professional版・価格159,800円
※オープン価格のため，記載価格は予想小売価格
《動作環境》
Windows95／NT
《問い合わせ先》
マイクロソフト㈱　☎03-5454-2300

TEXT & PROGRAMMING● 石川直人 (野多 良改め)

第6回　VB5.0&VC5.0付属のVisual Studio97登場！

マイクロソフトから，Windows用の開発環境をすべて統合したソフト『Visual Studio（ビジュアル・スタジオ）97』が発売されました。今回は，このVisual Studio97に含まれる最新開発ツールを紹介しつつ，オマケにWindowsプログラム開発における用語解説もしてみましょう。

石川直人
(Naoto Ishikawa)
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。今回の原稿は，VB最新バージョンもあるので「ぜひVB研所長との対談を」と求めたが，断わられる。ツメタイぞ，VB研所長。



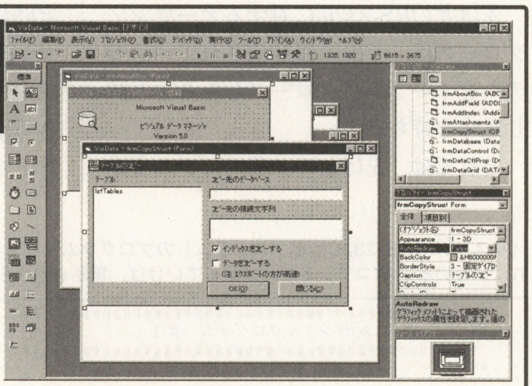
パッケージは2種類用意されている！

Visual Studio97は，マイクロソフトから新発売されたWindows用開発ソフトの“統合パッケージ”です。

一般のプログラマー向けのProfessional（プロフェッショナル）版と，本格的なクライアント／サーバ[*1]プログラミングにも対応したEnterprise（エンタープライズ）版という二つのパッケージが発売されています。その価格は，それぞれ159,800円と189,800円（予想小売価格）。高いと思うかもしれませんが，つぎに紹介するたくさんの開発ツールが収録されているのが特徴です。

それでは，一つずつ紹介していくことにしましょう。

Visual Basic 5.0（ビジュアル ベーシック）



本誌連載『VB研』でおなじみVisual Basic（以降VBと略）。この最新バージョン5.0がついに登場しました。

VBは，マイクロソフトの標準マクロ言語[*2]として採用されており，幅広い用途に活用できる開発ツールとなっています。強力なビジュアル開発環境[*3]を持ち，記述言語として手軽にプログラムが組めるBASICを採用していることから，ホビー・プログラマーにも人気があります。

最新バージョンの5.0からは，ネイティブ・コンパイラ[*4]の搭載により，高速な実行プログラムを生成することが可能になりました。また，ActiveX（アクティブ）コントロール[*5]の作成機能や本格的データベースエンジンの搭載など，業務用開発ツールとしてもその能力を高めています。

VB5.0にもProfessional版とEnterprise版があり，それぞれVisual Studio97のProfessional版とEnterprise版にわけて同梱されています。

Technical Terms 1　クライアント／サーバ　*Client/Server*

さまざまな機能を提供する“サーバ”と，その機能を利用する“クライアント”によって構成されるシステムを，クライアント／サーバ型という。

この環境では，複数のマシン（プログラム）間でデータやアプリケーションが協調しながら動作するシステムが必要となる。このシステム・アプリケーションを開発できるツールのことを，クライアント／サーバ対応開発ツールと呼んでいる。主にデータベース・アクセス機能が充実しており，動作確認用のデータベース・サーバ・プログラムが付属している場合が多い。

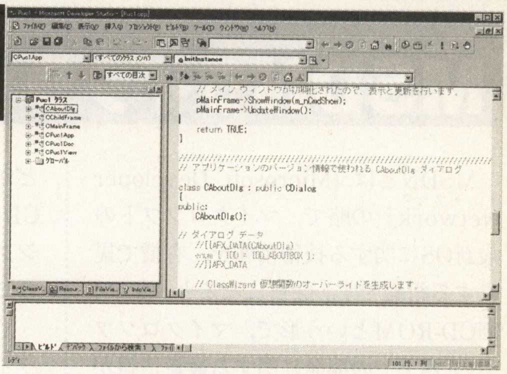
Technical Terms 2　マクロ言語　*Macro Language*

本格的プログラムというほどではないが，細かな制御を行なう場合などに使われる簡易言語。

Excel（エクセル）やWord（ワード）などのマイクロソフトから発売されているオフィス・アプリケーションでは，VBをもとにしたマクロ言語が採用されている。

インターネットのホームページ上でインタラクティブな制御を行なうために使われている，VB研でもおなじみの“VB Script（スクリプト）”。これも，VBから作られたマクロ言語の一つといっていいだろう。

Visual C++ 5.0

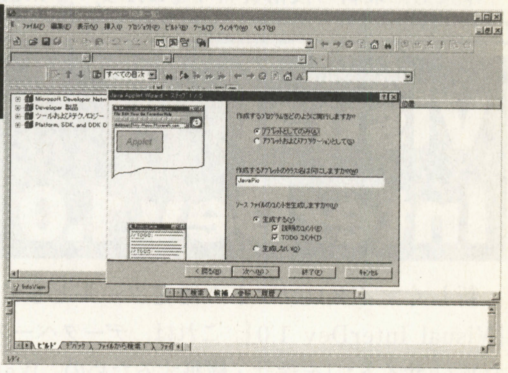


Windows用開発ツールの標準といえる，Visual C++（以降VC++と略）の最新バージョンです。

ActiveXやCOM*6のサポートを中心に機能が拡張されており，マイクロソフトの標準クラス・ライブラリ*7である『MFC&T 5.0』に加え，テンプレート・クラス『Active Template Library』が用意されています。

VB5.0と同様にVC++5.0にもProfessional版とEnterprise版があり，それぞれVisual Studio97の各パッケージにわけて付属しています。

Visual J++ 1.1



話題のJava*8プログラム開発ツールの最新バージョンです。

100%JDK 1.0.2互換のJava開発環境に，マイクロソフト独自のActiveXやデータベース・アクセス機能などが追加されいます。また，Unicode*9をサポートすることで，日本語にも対応した記述が可能となっています。

VC++でも使われている『Microsoft Developer Studio』という統合環境の中で，ウィザード*10を使った自動ソース生成のもとプログラムを作成することができます。

Technical Terms 3 ビジュアル開発環境 *Environment of Visual Development*

プログラムを，グラフィカルなインターフェースのもとで作成できる環境のこと。

VBやDelphiなどでは，Windowsプログラムのインターフェース部分を，最終的な完成形を実際に見ながら作成できるため，開発効率が大幅に高まる。

同じくVisualと名前についているVisual C++やVisual J++などは，ソースコードやプロジェクトの管理をグラフィカルに行なっているだけなので，ここでいうビジュアル開発環境は装備されていない。

Technical Terms 4 ネイティブ・コンパイラ *Native Compiler*

コンパイルとはもともと【翻訳】という意味で，プログラムをコンピュータが理解できるマシン語（実行形式）に変換することを意味する。

従来のVBは，中間コード・コンパイラだった。中間コード・コンパイラとは，英単語など人間にわかる文字で書かれたソースコードを，それに対応するバイナリ・データに置き換えるコンパイラで，その中間コードは直接コンピュータ（CPU）が実行することができない。

一方，直接コンピュータが理解できるマシン語まで変換するコンパイラのことを，ネイティブ・コンパイラという。

ネイティブ・コンパイラでは，実行ファイルを直接CPUが実行できるため，非常に高速な処理を行なうことができる。

Technical Terms 5 ActiveXコントロール *ActiveX Control*

ActiveXコントロールとは，Windows95以降で採用されている"共用可能なプログラム・オブジェクト"のこと。いわゆる"~.ocx"ファイルで提供され，さまざまなプログラムからその機能を部品として呼びだすことができる。

とくにActiveXという表現をする場合は，ネットワーク上での共有機能に拡張がほどこされたプログラム・オブジェクトの総称といった意味あいが強い。

Technical Terms 6 コム *COM*

プログラム・オブジェクトに対する機能の呼びだし規約を，拡張性に優れた形で定義した設計仕様。

普通に作ったプログラム・オブジェクトでは，作成したオブジェクトはそれ単体で完結したものになってしまう。これに対してCOMで作成したオブジェクトは，新たに機能を拡張したい場合など，従来のオブジェクトと互換性を保ったまま機能を追加することができる。

そのため，古いバージョンのオブジェクトを使うプログラムからは従来どおりに，新しい機能を呼びだしたいプログラムからは新しいオブジェクトとして使うことが可能な，柔軟性のあるオブジェクトを設計することができる。

Technical Terms 7 クラス・ライブラリ *Class Library*

オブジェクト指向プログラミング言語において，プログラムの構成単位であるオブジェクトの構造を定義したライブラリのことを"クラス・ライブラリ"という。

とくにWindows用開発ツールでは，マイクロソフトのMFCやボーランドOWLのように，Windows環境に特化したクラス・ライブラリが用意されている。

Technical Terms 8 ジャバ *Java*

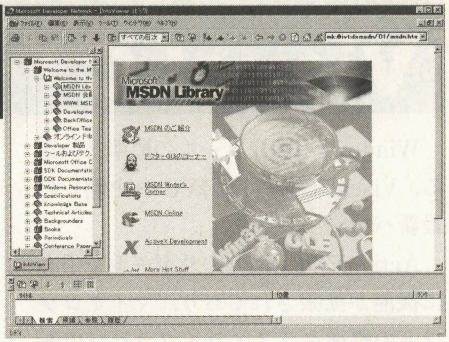
米Sun Microsystems（サン・マイクロシステムズ）社が提唱するオブジェクト指向プログラミング言語。

言語仕様はC言語をもとにしているが，オブジェクト指向言語として大幅に設計し直されているため，内容的にはずいぶんちがったものになっている。

Java仮想マシンというエミュレータ環境で動作するように設計されているため，パソコンの機種のちがいを選ばずプログラムが動作する。

また，ネットワーク・セキュリティについてあらかじめ考えられている設計仕様から，インターネットなどのネットワークを介して動作するWebオーサリング言語としても使用されている。

MSDNライブラリCD-ROM



MSDNとは『Microsoft Developer Network』の略で，マイクロソフトの最新OSに関する技術情報を，有償で提供する組織です。会員になると，年に4回CD-ROMという形で，マイクロソフトのOS上での開発に関する最新情報が配布されます。

中でも，最新の技術資料やQ＆Aなどが収録された『MSDNライブラリCD-ROM』は，Windowsプログラミングの開発には非常に重要な資料になります。

Visual Studio97には，そのMSDNライブラリCD-ROMの“Visual Studio特別版”が添付されています。もとのMSDNライブラリCD-ROMは，最新情報をそのまま収録するため英語で配布されているのですが，添付の特別版は日本語版となっているのが特徴です。

Visual InterDev 1.0

新しくマイクロソフトの開発ツールとして提供された『Visual InterDev 1.0』。これは，データベースを取り込んだWebサイト*11を設計・構築するための，Webアプリケーション開発ツールです。

主に，企業内イントラネット*12でのデータベース＆Webサーバを作成・管理するために使われます。

その他

ここでは，Enterprise版のみに付属のソフトを紹介しましょう。

Enterprise版には，クライアント／サーバ・アプリケーション開発用として，『SQL Server』や『Transaction Server』が付属しています。これは，ベーマガ読者にはあまり関係ありませんが，本格的データベース・アプリケーションの開発，動作確認に必要となります。

また，大規模グループ開発用として，『Visual SourceSafe 5.0』が用意されています。これは，複数のプログラマーによって作成されるソースコードやリソースのバージョン管理を行なってくれるものです。

Technical Terms 9 ユニコード *Unicode*

世界中のコンピュータで，あらゆる国の文字を同時に表現できるように定められた文字コードセット。Unicodeを採用することによって，プログラムやテキスト・データの国際的な互換性が保証される。

しかし，つぎのようなデメリットもあるので注意したい。まずは，すべての文字を2バイトコードとして表現されているため，1バイトコードで済むようなデータの場合は，データ量が増えてしまう。

また，2バイトの範囲に世界中のあらゆる文字を詰め込もうとしているため，利用できる文字には一部制限（取捨選択）がある。

Technical Terms 10 ウィザード *Wizard*

いくつかの項目に答えていくという形式で，複雑な作業を半自動化してくれるプログラム。初心者が扱う可能性があるアプリケーションは，このウィザード・プログラムを付けると問い合わせが減少する。

Technical Terms 11 ウェブサイト *Web Site*

インターネットで提供される情報は，ホームページやインターネット・メール，インターネット・ニュースなどさまざまな種類がある。このうち，ホームページ情報（Webデータ）を配布するサーバ・システムをWebサイトと呼ぶ。

Technical Terms 12 イントラネット *Intra Net*

みなさんおなじみのインターネットは，世界中に公開されたネットワーク。これに対し，社内や家の中など閉じられたネットワークを対象に，インターネット同様のしくみで運営しているものをイントラネットという。

まとめ

今回紹介したVisual Studio97は，実はベーマガ読者には向かない開発ツールかもしれません。

Professional版で約16万円と非常に高価ですし，しかも学生向けの低価格なアカデミー・パックは用意されていません。

読者のみなさんがほしいと思う開発ツールは，おそらくVB／VC++／VJ++のどれかでしょう。これらはすべて，安く入手できるアカデミック・パッケージが用意されているのです（**第1表**）。

本格的に仕事で使うという人以外には，Visual Studio97を買う価値はほとんどないでしょう。とくに学生読者のみなさんは，アカデミック・パッケージを利用して，お金を有効に活用したほうがいいですよ（苦笑）。

《第1表》マイクロソフトの主なプログラム開発製品の価格

製品名	通常パッケージ	アカデミック・パッケージ
Visual Studio 97 Enterprise	189,800円	×
Visual Studio 97 Professional	159,800円	×
Visual InterDev 1.0	57,800円	33,200円
Visual Basic 5.0 Enterprise	116,800円	×
Visual Basic 5.0 Professional	77,800円	35,100円
Visual Basic 5.0 Learning	23,800円	10,900円
Visual C++ 5.0 Enterprise	116,800円	×
Visual C++ 5.0 Professional	77,800円	35,800円
Visual J++ 1.0	12,800円	×

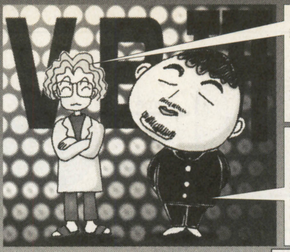
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

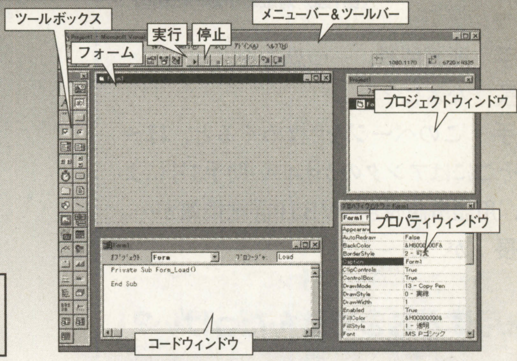
所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

第4部　最終回
ついに卒業制作！インターネット対戦ゲーム後編



(左) VB研・所長。ついに第4部も最終回を迎え，あとはどう休むかを画策している。まずは夏休みで国内旅行，つぎは秋休みを取り，ベトナム行きを予定しているらしい。なぜベトナム？　第5部のインスピレーションを得るものが，そこにあるのか？

(右) 助手4号。ついに第4部の助手をつとめあげる。そして，その正体がついに明らかに…，なるかは本文参照。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション，ポケモンとPDAの長話，格闘，お礼参り。



とうとうやってきました第4部最終回。卒業制作も3か月目と無理にひっぱってしまいましたが，やっと終わることができそうです。
今月は，ようやく発売されたVB5.0を“ちょっと”紹介してから，卒業制作のしめくくりとしてインターネット対戦ゲーム『賽（さい）の河原・小石積み四目並べ』を完成させることにしましょう。

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

やまかん先生と秋葉原で会おう！

所長　イキナリ何？　この見出しは。

助手　うむ。第4部最終回にふさわしいムダ話をはじめよう。本誌各連載（主に前半のページ）のライター，およびベーマガ・ホームページ管理者であられまするやまかん先生。アヤツが，ワシの密命を受けて“メケメケ”となり，秋葉原に潜入したのだ。そこで，目的の『光速船』の中古を発見！　何とコレが，12万円のプレミアムがついちゃってるんですね。ぐひ～，ほしい。

所長　光速船って，バンダイのベクター・スキャンのゲーム機だよね。それが，Newtonにつぐ高価なムダグッズになるのね。

助手　やまかん先生に会いたい人は，メッセサンオーに大集合！　「メケメケ？」と言って，反応したらヤツだ（うそ）。しかしアヤツは，休みの日って何してんだろね。沼地で水浴びとかしてたら怖いね。

所長　う～む。みごとなムダ話だ。というところで，さっそくVB5.0情報に入りますよ。

助手　もう終わりかい！　まだ足りん！

VB5.0最新情報！

所長　待望の『日本語版 Visual Basic 5.0』が，5月29日から発売されたぞ（**第1表**）。このほかにもVB5.0には，無償で入手できる『VB5.0 Control（コントロール） Creati（クリエイション）on Edition（エディション）（以降VB5.0CCEと略）』もあるので注目。

助手　全部で4種類あるのね。

所長　ある程度経験を積んだVBプログラマーには，ネイティブ・コンパイラをサポートしているProfessional（プロフェッショナル）版がおすすめ。ちょっと価格が高いから，学生なら安価なアカデミック・パッケージを利用するのがいいだろう。

助手　そうするとワシは，Professionalかねぇ。ぶふー。

所長　いーや。キミのように「VBをこれから勉強したい」という人には，VB 5.0 CCEがいいぞ。ドキュメント，サンプル・プログラムなども一緒に入手するのだ。VB5.0 CCEは，もともとActiveX（アクティブ）コントロールの作成を目的にしたバージョンで，EXEファイルが作れないなどの制限がある（**第2表**）。しかし，VBプログラミングの雰囲気をつかむにはもってこいよ。

助手　え～。プロ版がいい（理由：かっこいいから）。

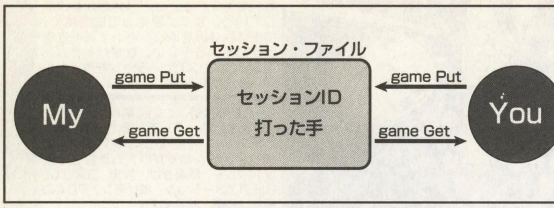
所長　第5部では基本にもどり，このVB5.0 CCE 使った基礎プログラミング講座を予定している。それまでには，みなさんVB5.0 CCEを入手しておいてね！

《第1表》VB5.0の推定小売価格

パッケージ名	一般価格	アカデミック・パッケージ価格
Visual Basic 5.0 Enterprise	116,800円	×
Visual Basic 5.0 Professional	77,800円	35,100円
Visual Basic 5.0 Learning	23,800円	10,900円

《第2表》VB5.0の各バージョンの機能比較

機能	Enterprise版	Professional版	Learning版	CCE版
ネイティブ・コンパイラ	○	○	×	×
ActiveXコントロールの作成	○	○	×	○
オンライン・ヘルプ	○	○	○	○
複数のプロジェクト	○	○	○	×
ActiveXドキュメントの作成	○	○	×	×
EXEファイルの作成	○	○	○	×
標準コントロール	○	○	○	×
インターネット・コントロール	○	○	×	×
RDO／RDC	○	×	×	×
COMを使った分散環境の開発	○	×	×	×



《第1図》対戦の中継の概略図

《リスト1》ゲーム中継用のPerlのプログラム“gamePut.pl”

```
#GIのライブラリ
require "cgi-lib.pl";

#フォームデータを読み込む
&ReadParse( *data );

#IDと打った手を得る
$myID = $data{'ID'};
$myINDEX = $data{'INDEX'};

$fn = $myID;
if( $myID < 0 ) {
  $fn = - $myID;
}

open(OUT, ">$fn");
print OUT $myID;
print OUT "\n";
print OUT $myINDEX;
close(OUT);

print "HTTP/1.0 200 OK\n";
print "Content-type: text/plain\n";
print "\n";

print $myID
```

《リスト2》ゲーム中継用のPerlのプログラム“gameGet.pl”

```
#GIのライブラリ
require "cgi-lib.pl";

#フォームデータを読み込む
&ReadParse( *data );

#IDを得る
$myID = $data{'ID'};

$fn = $myID;
if( $myID < 0 ) {
  $fn = - $myID;
}

open(IN, "<$fn");

if ( -e IN ) {
  $ID1 = <IN>;
  $INDEX1 = <IN>;
  close(Close);
  $ID1 = $ID1 + 0;

  if ( $myID == $ID1 ) {
        $ret = "-9999";
  } else {
        $ret = $INDEX1;
  }
} else {
  $ret = "-9999";
}

print "HTTP/1.0 200 OK\n";
print "Content-type: text/plain\n";
print "\n";

print $ret;
```

助手　所長所長，一つ忠告を。

所長　なぁに？

助手　このページを2枚めくると，ほ〜らそこにはアンタのかわいい助手3号による，用語解説付きのVB5.0詳細情報が…。

所長　が，が〜ん！

先月はどこまで進んだっけ…？

所長　さて，ここではネットワーク対戦ゲームを作っているわけだが，先月では“対戦相手をきめるサーバ・プログラム”と“対戦相手をチェックするクライアント・プログラム”というところまで作成した。

助手　“VB”研のくせに，Perl（パール），Java（ジャバ），VBScript（スクリプト）を使ってるんだよな。イマイチ〜。

所長　まだこれだけではゲームにならないので，今回はつぎの二つのプログラムを作成する。

①対戦中継サーバ・プログラム

②ゲームの表示プログラム

所長　①は，どこに石を置いたかを伝えるためのサーバ・プログラムだ。サーバ・プログラムなので，またもやPerlを利用して作成する。

助手　カッコわる〜。

所長　えぇい，これはしょうがないの。②のゲーム表示は，ゲームのユーザー・インターフェース全体を受け持つプログラムだ。これは，VB5.0 CCEを使って作ったVBのプログラムを，ActiveXコントロール化して使用するものだ。そのほかにも，中継サーバ・プログラムを呼びだすJavaアプレットやVBScriptをしたHTML文書を作成する。

助手　もう所長ったら，複雑なんだから！

①対戦中継サーバ・プログラム

所長　それでは，対戦中継サーバ・プログラムから作成しよう。これには，つぎの二つの機能が必要だ。

①自分の打った手を対戦相手に伝える“gamePut”

②対戦相手の打った手を得る“gameGet”

所長　この二つの機能を，別々のプログラムとして作る。対戦を識別するためには，前回作成した対戦相手をきめるサーバ・プログラムが生成した“セッションID”を利用する。わかるかな？

助手　今，先月号読み直しています。

所長　各プログラムの仕様を，VBのサブ・ルーチンの宣言で表記すると，つぎのようになる。

●gamePutプログラム

```
function gamePut%( ID%, N%)
```

引数として，セッションIDと打った手を送ります。戻り値として，セッションIDを返します。

●gameGetプログラム

```
function gameGet%( ID% )
```

引数として，セッションIDを送ります。戻り値として，相手の打った手を返します。

所長　実際，各プログラムの処理内容は非常に単純だ。gamePut／gameGetプログラムは，ファイル名がセッションIDであるファイルを介して，ユーザーが打った手を得たりあたえたりしている（**第1図**）。このプログラムは，**リスト1**，**リスト2**のとおり。

助手　これがPerlですかい。みんな，入手方法は先月号を見るとのってたぞ。

所長　このサーバ・プログラムは，つぎのURLを呼びだすと起動するのだ。

●gamePutプログラム

```
http:// 〜 /gamePut?ID=○○&INDEX=××
```

●gameGetプログラム

```
http:// 〜 /gameGet?ID=○○
```

所長　また，このサーバ・プログラムを実際に呼びだすJavaアプレットのプログラムを，**リスト3**，**リスト4**にあげておく。

②ゲーム表示プログラム

所長　ゲーム表示プログラムは，第4部第11回（'97年6月号）に作成したVBプログラムをベースに，インターネットエクスプローラ（以降IEと略）3.0上で動かすためにActiveXコントロールとして実装する。

助手　今度は先々月号ですかい。

所長　改造のポイントは，つぎのとおりだ。

①自分が石を置いたときに，イベントを発生させる（独自のイベントの定義）

②相手の石を置くためのメソッドを追加する（独自メソッドの定義）

所長　基本的には，イベントを使って外部のプログラムに自分の置いた石を知らせ（①），メソッドを使って相手の置いた石を知ることになる（②）。

助手　あ〜？　よくわかんないぞ。

所長　へいへい。そんなアナタは第2図を見てね。このプログラムのソースコー

《リスト3》gamePut.plを呼びだすJavaアプレット“gamePut.java”

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.net.*;
import java.io.*;

public class gamePut extends Applet
{

   public gamePut()
   {
   }

   public void init()
   {

   }

   public String put( String myID , String
myINDEX)
   {
          URL url = null ;
```

```
           try {
                      url = new URL(
"http://192.168.117.10/vbken/gamePut.pl?ID=" +
myID +

"&INDEX=" + myINDEX);
           }
           catch( MalformedURLException e ) {
                      showStatus( " error in
create url" );

                      return "0";
           }

           DataInputStream in = null;
         try {
                      /* URLからデータ入力ストリームを
取り出す */
                      in = new DataInputStream(
new BufferedInputStream( url.openStream()));
```

```
         }
         catch( IOException e ) {
                   showStatus( "error in open
url" );

                   return "0";
         }

         String s;
       try {
                   s = in.readLine();
         }
         catch( IOException e ) {
                   return "0";
         }

         url = null;

         return s;
     }
}
```

《リスト4》gameGet.plを呼びだすJavaアプレット“gameGet.java”

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.net.*;
import java.io.*;

public class gameGet extends Applet
{
   public gameGet()
   {
   }

   public void init()
   {

   }

   public String get( String myID )
   {
          URL url = null ;
```

```
         try {
                      url = new URL(
"http://192.168.117.10/vbken/gameGet.pl?ID=" +
myID );
         }
           catch( MalformedURLException e ) {
                      showStatus( " error in
create url" );

                      return "0";
           }

           DataInputStream in = null;
         try {
                      /* URLからデータ入力ストリームを
取り出す */
                      in = new DataInputStream(
new BufferedInputStream( url.openStream()));
         }
           catch( IOException e ) {
```

```
                   showStatus( "error in open
url" );

                   return "0";
         }

         String s;
       try {
                   s = in.readLine();
         }
         catch( IOException e ) {
                   return "0";
         }

         url = null;

         return s;
     }
}
```

ドは，リスト5のとおり。そのほか，先手と後手を設定するためのメソッドを追加しているぞ。

ゲーム表示HTMLを作る！といえば…

所長　ここまでで作成した，サーバ・プログラムとゲーム表示プログラム。これらを結びつけるのが，VBScript付きのHTML文書だ。

助手　HTML？　といえば…，おーい，やまかん先生〜。

やまかん　はい？

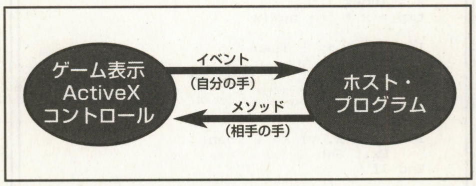
助手　おぅ，メケメケ！（あいさつ）あのね，何か所長がHTMLを作るんだってさ。

やまかん　ふ〜ん（とくに興味なさそうなあいづち）。…用がないんだったら，帰りますよ。

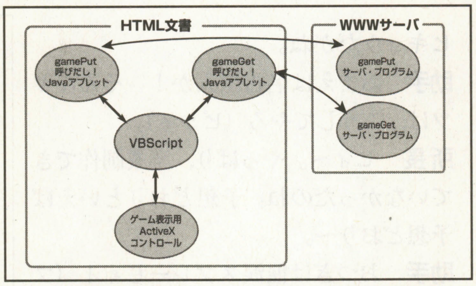
所長　あ，いいですよ帰って。アノネ助手君，誰でも呼べばいいっていうもんじゃないよ。

助手　ちぇっ。手伝ってもらおうと思ったのに。

所長　さて，つづきを。対戦相手がきまったあとには，直接HTML文書を呼びだすのでなく，サーバのプログラムが生成したHTML文書を表示する。これは，表示するHTML文書に，セッションIDを埋め込むためだ。このソースコードを，リスト6にあげておく。



《第2図》ゲーム表示ActiveXコントロール



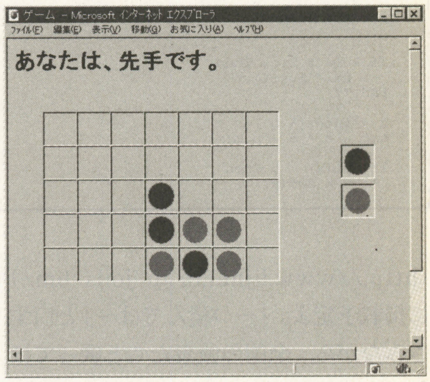
《第3図》VBScriptとほかのオブジェクトの関係

助手　やまかん帰っちゃった。

所長　生成されたHTML文書には，つぎの部品が埋め込まれている。

- ●ゲーム表示用のActiveXコントロール
- ●gameGetのサーバ・プログラムを呼びだすJavaアプレット
- ●gamePutのサーバ・プログラムを呼びだすJavaアプレット
- ●タイマActiveXコントロール

所長　また，これらの部品を制御するVBScriptも埋め込まれている（第3図）。



《第4図》『賽の河原・小石積み四目並べ』ゲームだ！　略すと「さいこーよん」ゲームとなるワケやね

ついに完成のときが！そして助手は…？

所長　このようにして作成したのが，こちらでござ〜い。第4図を見よ！

助手　あいかわらず画面デザインがショボいな。

所長　えぇイ，それは二の次（にのつぎ），できたことをホメてくれぃ。

助手　そうか，そんなにむずかしいことだったのかぁ。って，見ていたらわかるよね。

所長　このゲームは，よりブラッシュ・アップしてベーマガ・ホームページ

《リスト5》ゲーム表示ActiveXコントロールのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Public Event putMyKoma(n%, game%)

Const SENTE = 0
Const GOTE = 1

Dim state(6, 4) As Integer
Dim num(6) As Integer
Dim koma As Boolean
Dim myKoma As Integer
Dim youKoma As Integer
Dim komaNum As Integer

Dim gameOver As Boolean

Public Sub SenGo(tmp)
    Dim n%, i%, j%

    n = tmp

    If n = 0 Then
        myKoma = SENTE
        youKoma = GOTE
        koma = True
    Else
        myKoma = GOTE
        youKoma = SENTE
        koma = False
    End If

    For i = 0 To 6
        For j = 0 To 4
            state(i, j) = 0
        Next j
    Next i

    komaNum = 0
    gameOver = False
End Sub

Public Function putKoma(n) As Integer
    Dim x%, y%, tmp%, ret%, index%

    If gameOver = True Then
        Exit Function
    End If


    index = Trim(n)


    If koma = True Then
        Exit Function
    End If

    x = index \ 5
    tmp = x * 5 + num(x)

    If num(x) < 5 Then
        y = num(x)

        num(x) = num(x) + 1

        Picture1(tmp).Picture =
Picture2(youKoma).Picture

        If youKoma = SENTE Then
            state(x, y) = 1
        Else
            state(x, y) = -1
        End If


        komaNum = komaNum + 1

        ret = check()

        putKoma = 0
        If ret = 4 Then
            MsgBox "あなたの負けです", vbOKOnly, "
賽の河原・小石積み四目並べ ゲーム"
            putKoma = -1
            gameOver = True
        ElseIf ret = 5 Then
            MsgBox "あなたの勝ちです", vbOKOnly, "
賽の河原・小石積み四目並べ ゲーム"
            putKoma = 1
            gameOver = True
        End If

    End If

    koma = True
End Function

Private Sub Picture1_Click(index As Integer)
    Dim x%, y%, tmp%, ret%, game%

    If gameOver = True Then
        Exit Sub
    End If

    If koma = False Then
        Exit Sub
    End If

    x = index \ 5
    tmp = x * 5 + num(x)

    If num(x) >= 5 Then
        Exit Sub
    End If

    y = num(x)

    If state(x, y) <> 0 Then
        Exit Sub
    End If
    num(x) = num(x) + 1

    Picture1(tmp).Picture =
Picture2(myKoma).Picture

    If myKoma = SENTE Then
        state(x, y) = 1
    Else
        state(x, y) = -1
    End If

    komaNum = komaNum + 1

    ret = check()

    game = 0
    If ret = 4 Then
        game = -1
        MsgBox "あなたの勝ちです。", vbOKOnly, "賽の
河原・小石積み四目並べ ゲーム"
        gameOver = True
    ElseIf ret = 5 Then
        game = 1
        MsgBox "あなたの負けです。", vbOKOnly, "賽の
河原・小石積み四目並べ ゲーム"
        gameOver = True

    End If

    RaiseEvent putMyKoma(index, game)
    koma = False
End Sub

Private Function check()
    Dim i%, j%, min%, max%, tmp%

    min = 0
    max = 0

    For i = 0 To 6
        For j = 0 To 4
            If state(i, j) <> 0 Then
                tmp = checkYoko(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If

                tmp = checkTate(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If
```

(http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/)に掲載予定よ。「一つ積んでは～」と口ずさみながら，全国の強豪たちと戦ってほしい！

助手　全世界じゃないところがミソ？　まぁたしかにこのミョーな趣（おもむき）は，外人さんには理解できんわな。

所長　さて，私のサンプルができたところで（ごくりっ），助手君の卒業制作を，み，見せてもらおうか（ごくりごくりっ）。

助手　卒業制作ぅ～？　インターネット対戦ゲームはねぇ，大変だからねぇ。どうしても見せなきゃダメ？

所長　（こくりこくり）。

助手　しょうがないなぁ，インターネットといえば！　おーい，やまかん先生～。出番ですよ～。

所長　フッフッフ。そうくると思って，やまかん先生“出入禁止”にしといたからネ。略してデキン。やまかん先生はデキンボーイ，なんちって。

助手　何てヒキョウな。

所長　アノネ，人に作ってもらうほうがヒキョウだがね。

助手　おまえは名古屋人か！　そんなヤツは，こうしてやる（ピシィ）。

所長　ヒィ～。やっぱり，卒業制作できていなかったのね。予想どおりといえば予想どおり～。

助手　おつぎは催涙スプレーじゃ！（プシュー）

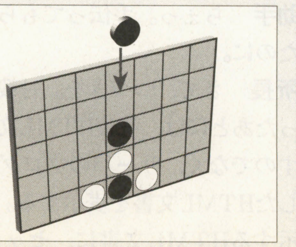
所長　ヒィィ～。

エピローグ

こうして助手のイジメが続く中，第4部は終了した。実は助手のこのイジメは照れかくしであり，所長に対する愛憎の裏返しであったことも，今はそれほどの意味を持たない。第5部は，いったいどんな形でみなさんの前に姿を見せるのだろうか。こうご期待！

賽の河原・小石積み四目並べゲームルール

①ゲーム盤は，横7列×縦5行の大きさがあり，縦に立っています。
②先手と後手があり，相互に盤上に自分の色のコマを配置します。
③配置したコマは盤の下端まで落下し，盤上に積みあがっていきます。
④自分の色のコマが縦／横／斜めのいずれかで，四つ並んだら勝ちです。ただし，五つ以上並んだ場合には，負けになります。



```
            tmp = checkNaname1(i, j)
            If tmp > max Then
                max = tmp
            End If
            If tmp < min Then
                min = tmp
            End If

            tmp = checkNaname2(i, j)
            If tmp > max Then
                max = tmp
            End If
            If tmp < min Then
                min = tmp
            End If
        End If
    Next j
Next i

If koma = True Then
    If myKoma = SENTE Then
        check = Abs(max)
    Else
        check = Abs(min)
    End If
Else
    If youKoma = GOTE Then
        check = Abs(min)
    Else
        check = Abs(max)
    End If
End If

End Function

Private Function checkYoko(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    If x = 7 Then
        sum = s
    Else
        For i = x To 6
            If state(i, y) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    If x <> 0 Then
        For i = x - 1 To 0 Step -1
            If state(i, y) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    checkYoko = sum
End Function

Private Function checkTate(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    If y = 4 Then
        sum = s
    Else
        For i = y To 4
            If state(x, i) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    If y <> 0 Then
        For i = y - 1 To 0 Step -1
            If state(i, y) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    checkTate = sum
End Function

Private Function checkNaname1(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%, j%

    s = state(x, y)
    sum = 0
    i = x
    j = y

    If x = 6 Or y = 4 Then
        sum = s
    Else
        Do While (i < 6 And j < 4)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If
            j = j + 1
            i = i + 1
        Loop
    End If

    If x > 0 And y > 0 Then
        i = x - 1
        j = y - 1

        Do While (i >= 0 And j >= 0)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + 1
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i - 1
            j = j - 1
        Loop

    End If

    checkNaname1 = sum
End Function

Private Function checkNaname2(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%, j%

    s = state(x, y)
    sum = 0
    i = x
    j = y

    If x = 6 Or y = 0 Then
        sum = s
    Else
        Do While (i < 6 And j >= 4)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If
            j = j - 1
            i = i + 1
        Loop
    End If

    If x > 0 And y < 4 Then
        i = x - 1
        j = y + 1

        Do While (i >= 0 And j <= 4)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + 1
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i - 1
            j = j + 1
        Loop
    End If

    checkNaname2 = sum
End Function
```

《リスト6》ゲーム表示HTML生成Perlプログラム "showGame.pl"

```
#CGIのライブラリ
require "cgi-lib.pl";

#フォームデータを読み込む
&ReadParse( *data );

#名前のデータを得る
$myID = $data{'ID'};

if( $myID > 0 ) {
   $Sengo = 0;
   $msg = "あなたは、先手です。"
} else {
   $Sengo = 1;
   $msg = "あなたは、後手です。"
}

#HTTPのヘッダーをクッキー付きで出力する。
print "HTTP/1.0 200 OK\n";
print "Content-type: text/html\n";
print "\n";
&printHTML;

#--------------------------------------------------
#  HTMLの出力サーブルーチン
#--------------------------------------------------
#
sub printHTML {
print <<ENDOFTEXT;

<html>
<head>
<title> ゲーム </title>
</head>

<BODY Language="VBScript" onLoad="init">

<!-- **************************************** -->
<!-- VBスクリプト        -->
<!-- **************************************** -->
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!--
Dim gameOver
Dim koma
'-------------------------------------------------
'           初期化サブルーチン
'-------------------------------------------------
sub init
   dim n

   n = $Sengo + 0
   '先手・後手を設定する
   game.Sengo n

   n = $Sengo
   if n = 0  then
         IeTimer1.Enabled = false
         koma = 1
   else
         IeTimer1.Enabled = true
         koma = 0
   end if

   gameOver = false
end sub

'-------------------------------------------------
'  AciteXコントロールのイベントハンドラ
'-------------------------------------------------
Sub game_putMyKoma( n, game )
   if koma = 0 then
         exit sub
   end if

   if gameOver = true then
         koma = 0
         exit sub
   end if

   ret = document.myPut.put( $myID, n )
   if game = 0 then
         IeTimer1.Enabled = true
   else
         IeTimer1.Enabled = false
         gameOver = true
   end if

   koma = 0
end sub

'-------------------------------------------------
'  AciteXのメソッドを呼び出す
'-------------------------------------------------
Sub IeTimer1_Timer()
   dim ret

   if koma = 1 then
         exit sub
   end if

   if gameOver = true then
         koma = 1
         exit sub
   end if

   n = document.myGet.get( $myID )
   n = Trim( n )

   if n = "-9999" then
         koma = 0
         exit sub
   else
         koma = 1

         ret = game.putKoma( n )
         IeTimer1.Enabled = false
         if ret <> 0 then
                  gameOver = true
         end if
   end if
   koma = 1
end sub

-->
</SCRIPT>

<H1> $msg </H1>

<!-- **************************************** -->
<!-- ゲームActiveXコントロール                -->
<!-- **************************************** -->
<OBJECT ID="game" WIDTH=506 HEIGHT=386
CLASSID="CLSID:99637E2D-E7C2-11D0-889A-0040053682B9"
CODEBASE="Project1.CAB#version=1,0,0,0">

<!-- **************************************** -->
<!-- タイマー・コントロール              -->
<!-- **************************************** -->
<OBJECT ID="IeTimer1" WIDTH=39 HEIGHT=39
   CLASSID="CLSID:59CCB4A0-727D-11CF-AC36-00AA00A47DD2">
   <PARAM NAME="_ExtentX" VALUE="1005">
   <PARAM NAME="_ExtentY" VALUE="1005">
   <PARAM NAME="Interval" VALUE="2000">
   <PARAM NAME="Enabled" VALUE="False">
</OBJECT>

<!-- **************************************** -->
<!-- gameGet.plスクリプト呼び出しJavaアプレット-->
<!-- **************************************** -->
<applet
   code=gameGet.class
   ID="myGet"
>

<!-- **************************************** -->
<!-- gamePut.plスクリプト呼び出しJavaアプレット-->
<!-- **************************************** -->
</applet>
<applet
   code=gamePut.class
   ID="myPut"
</applet>

</BODY>
</HTML>

ENDOFTEXT
}
```

ハロー！C言語ワールド

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

●第7回●
ちょっとここらで復習を②
「真と偽」と「関数」と

四辻 孝文
（すたじおのま）

今回は復習の2回目です。真と偽の話と，関数についての復習です。ただ，関数については，使いかたの説明よりは「なぜ関数化するのか？」「関数化するとどんなメリットがあるのか？」ということに重点を置いてやっていこうと思います。

真と偽って？

では，いきなりですが問題です。「10＞5」は何になるでしょうか？

「わかんねー」なんていわないで，ちょっと試してみてください。

printf("10＞5は%d¥n",10＞5);

として表示させてみると，「10＞5」は「1」になることがわかります。

それでは「10＜5」はいくつでしょう？ 「10==5」や「10==10」は？（「=」ではなく「==」だということに注意）

《プログラム・リスト1》真・偽を調べるプログラム

```
#include<stdio.h>

void main(){
    printf("10>5は%d¥n",10>5);
    printf("10<5は%d¥n",10<5);
    printf("10==5は%d¥n",10==5);
    printf("10==10は%d¥n",10==10);
}
```

```
10＞5は1
10＜5は0
10==5は0
10==10は1
```

▲リスト１の実行結果

これらを調べるためのプログラムを**リスト1**に示しています。これを実行すると，何か答えに法則が見えてきますね。…どうやら式が正しいときには「1」，まちがっているときには「0」になっているようです。

「10＞5」のように式が正しい場合，この式の値は「真」になります。つまりこの式の値を表示している「1」は「真」という意味なのです。逆に「10＜5」のように式が正しくない場合，式は「偽」の値をとります。つまり「0」は「偽」なんですね。

条件式の値の真と偽

じつは「if」文はこれを利用して判断しているのです。ここで気を付けなければいけないことは，条件式の値としての「真」は1という値をとりますが，「if」文などで判断される場合には「真」は「非0」になるということです。

まあ早い話が「0」は「偽」，それ以外は「1」でも「954」でも「−10」でも「真」というわけです。試しにちょっと**リスト2**のプログラムを実行してみてくださいな。

《プログラム・リスト2》条件式の値としての真偽を調べるプログラム

```
#include<stdio.h>

void main(){

    printf("1の場合¥n");
    if(1)
        printf("真：必ずこっちが実行されまーす¥n");
    else
        printf("偽：こっちは実行されないの¥n");

    printf("0の場合¥n");
    if(0)
        printf("真：実行されないっス。トーケー¥n");
    else
        printf("偽：こっちが実行されますね¥n");

    printf("−5の場合¥n");
    if(-5)
        printf("真：0じゃないもんね¥n");
    else
        printf("偽：衝撃の新事実！！ −5は偽だった！？¥n");
}
```

```
1の場合
真：必ずこっちが実行されまーす
0の場合
偽：こっちが実行されますね
−5の場合
真：0じゃないもんね
```

▲リスト2の実行結果

この「式の評価が真ならその式の値は「1」になり，偽なら「0」になる」というのをうまく利用すると，結構便利です。たとえば「変数「s」の値が3だったら変数「x」を1増やし，「s」の値が7なら1減らす」という処理は，「if」文だと

```
if (s==5)
    x++;
else if (s==7)
    x--;
```

《第1表》実際の値と真偽

		値	真or偽
数値	0	0	偽
	1	1	真
	954	954	真
	−12	−12	真
計算式	5−1	4	真
	4*0	0	偽※
条件式	10>3	1	真
	10<3	0	偽
	2!=3	1	真
	3>=1	0	偽

※条件式でなくても計算結果が0なら偽とみなされる

ワンポイント・アドバイス

if文について

```
if (制御式) {
        処理1
}
else {
        処理2
}
```

制御式が真ならば処理1を，偽ならば処理2を行なう。
実際には，制御式（これは式でも，直接数字を書いても，変数でもかまわない）の値が0以外なら処理1，0なら処理2を行なう。

《第2表》　命令と関数のちがい

BASICの場合〜命令〜

```
PRINT"BASIC"
```

↑これは「画面に文字を表示しろ」という命令で，BASIC自体がもっている。

C言語の場合－関数－

```
printf ("C") ;
```

↑「画面に文字を表示する」という機能をもった「printf」関数に"C"という文字列を渡している。
「printf」関数はC言語がもっているわけではなく，「stdio.h」というヘッダファイルに定義されていて，それを使っている。

と4行になってしまいますが，式の評価を使うと

x += （s==5） － （s==7）;

と，これだけになります。ちなみにBASICの場合，式の評価が偽だと「0」になるのは同じですが，真の場合には「−1」になるんです。だから今の条件をBASICで書くと

x = x − (s=5) + (s=7)

となって符号が逆転します。BASICのプログラムを移植する場合には注意が必要ですね。

C言語は関数の集まり

もう聞き飽きたかもしれませんが「C言語のプログラムはすべて関数でできている」ということもC言語の大きな特徴です。文字を表示する「printf("ケレル")」もじつは，「文字を表示しろ」という命令ではなく，文字を表示するという機能をもった関数「printf」に引数として文字（この場合「ケレル」という文字列）を渡しているのです。

関数化のメリット

関数は自分で好きなように作ることができます。それじゃ関数化することでどんなメリットがあるのでしょうか？

まず，「同じような処理をひとつにまとめられる」というのがありますね。同じような処理がプログラムのあちこちにある場合，その場所ごとにプログラムを書いていたら時間のむだですし，プログラムも汚くなります。

その処理を関数化してやればプログラムも見やすく，短くなるし，ちょっと処理を変えたいと思ったときに，その関数の中を書きかえるだけですむことにもなります。

つぎに，ちょっとヘッダファイルを考えてみてください。ヘッダファイルというのは，よく使う関数を種類ごとにまとめたものでしたね。

たとえばほとんどの場合に使う「stdio.h」，スタンダードI/Oヘッダには「printf」「scanf」などの関数が入っています。

それでは，その関数は誰が作ったんでしょうか？…じつは私も知りません。でも，多分あなたではないと思います。もちろん私でもありません。そしてこの関数が実際にはどういう処理を行なっているかもわかりません。それでも私たちは，この関数を好きなように使えますよね?その関数が実際に行なっている処理はわからなくても，どういう引数を渡せばいいのか，そしてどんな戻り値が返ってくるのかということさえわかれば使えるわけです。

よく使う機能は関数として作っておくことも

そしてC言語ではヘッダファイルも好きなように作ることができます。

つまり，よく使う機能を関数として作っておいて，それを集めたヘッダファイルにしてしまえば，つぎに同じ機能が必要になったときには，前に作った関数を利用すればいいわけです。それに，その関数の使いかたさえわかれば，他の人の作ったものでも利用できますよね。わざわざ同じようなプログラムを組まなくてもいいんです。

さらに機能ごとに関数化しておけば，そのうち，C言語を上手く使いこなせるようになったときに，関数の内部処理をもっと速いプログラムに差し替えてコンパイルし直せば，以前作ったプログラムの実行速度も速くすることができます。

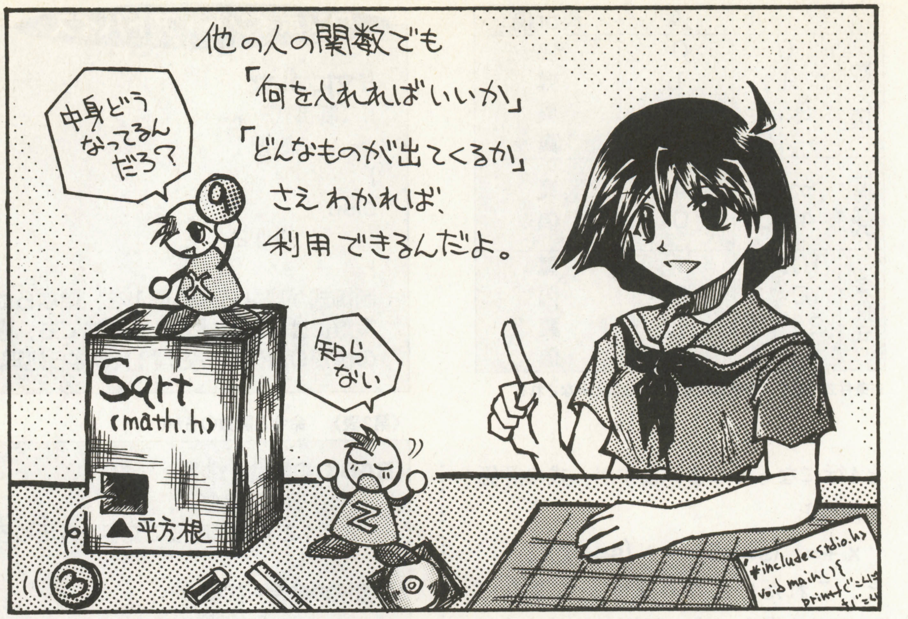
ただし何事もやりすぎはよくありません。あまりにも細かくわけすぎると遅くなってしまいますし，メモリも無駄に消費してしまいます。

まあ，このバランスについては，プログラムを組んでいるうちに，自然に理解できるようになるので，今はそんなに神経質になることもないと思いますよ。

階乗の関数を作ってみる

それでは実際に関数を作ってみましょう。ここでは階乗を求める関数を作ってみます。

えっ，「階乗ってなんだ？」ですって？階乗というのは1からその数までの相乗



積で，たとえば4の階乗なら4＊3＊2＊1で24になります。紙とかに書く場合は「4!」となります（これを見て単精度浮動小数点型の4か？ と思った人は，きっとBASIC使いですね）。

関数を作る場合，まず決めなければいけないのは，その関数の戻り値の型です。とりあえず「int」型にしておきましょうか。ちなみに戻り値が存在しない（「return」がない）場合，「void」型という特別な型にします。つぎに関数の名前を書きます。単純に「kaijyou」としますね。おつぎは引数です。引数は一つだけでいいですね。これも「int」型にしましょう。引数の名前は「x」にします。これで関数の宣言部はできました。

int kaijyou(int x)

ですね。

さて，ここからは実際の処理を考えます。今回は単純に，「与えられた引数を1ずつ小さくしていきながら掛けていって，1になったらやめる」という処理にしましょう。プログラムで書いてみると，

```
for( ; x>1 ; x--)
    tmp *= x;
```

となります。「tmp」という変数は値をとっておくために用意した変数で，あらかじめ1に初期化しておきます。

《プログラム・リスト3》階乗を求める関数

```
#include <stdio.h>

int kaijyou(int x){
    int tmp = 1;

    for( ; x>1 ; x--)
        tmp *= x;

    return (tmp);
}

void main(){
    int i;

    for(i=1 ; i<=10 ; i++){
        printf("%d! = %d¥n",i,kaijyou(i));
    }
}
```

```
1! = 1
2! = 2
3! = 6
4! = 24
5! = 120
6! = 720
7! = 5040
8! = 40320
9! = 362880
10! = 3628800
```

▲リスト3の実行結果

ところでこの「for」文には変数「x」の初期化の部分がありませんね。これは変数「x」にはもともと引数として渡された値が入っているので，初期化する必要がないからです。ですから何も書いていません。

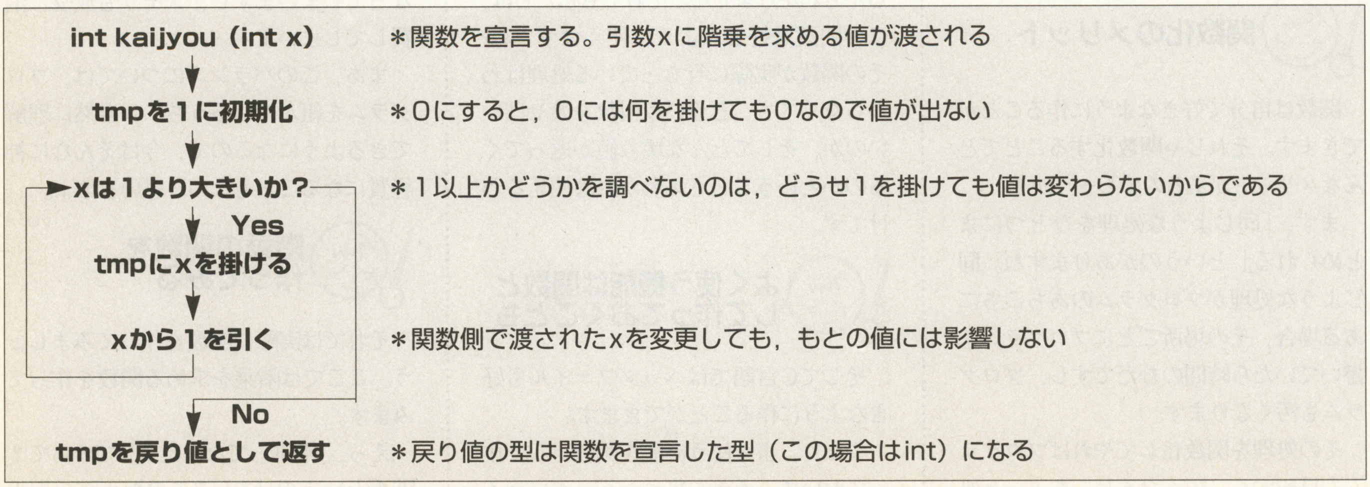
ループが終わると変数「tmp」に変数「x」の階乗の値が入っているはずなので，これを戻り値として返します。

return(tmp);

と書けばいいですね。こうしてできたプログラムがリスト3です。ちゃんと動きましたか?

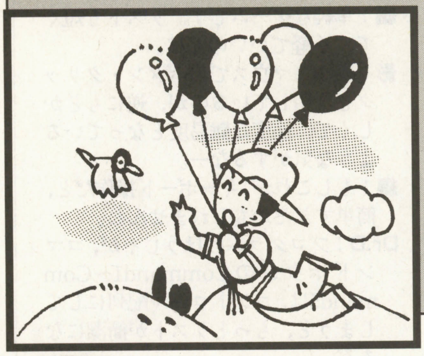
終わりに

さて，今回はどうでしたか？ 次回は文字列の扱いかたをやろうと思っています。それじゃまた来月までバイバイ！



《第1図》プログラム・リスト3の階乗を求める関数のフローチャート

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用



マウスの操作が忙しい!!

風船飛行（ふうせんひこう）

袖川正幸（27歳）

内容

時間が経つにつれてしぼんでいく5個の風船を空気入れで膨らませ，長いこと飛行し続けてください。

遊びかた

画面下にある空気入れのコマンドボタンをマウスでクリックすれば，風船が膨らみます。

5個の風船のうち，1個でもしぼんでしまうとゲーム・オーバーとなります。

プログラムの入力方法

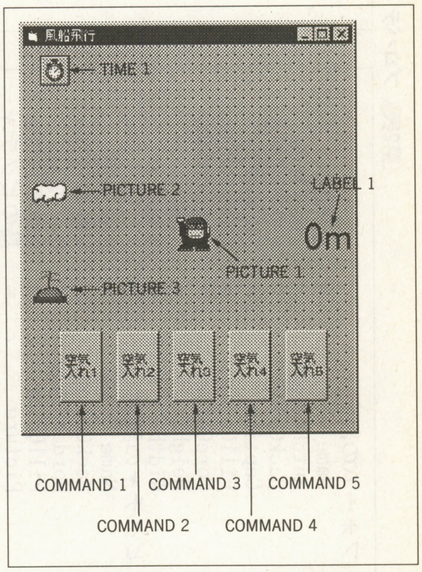
フォームにピクチャー3個，ラベル1個，コマンドボタン5個を貼り付けます。

ピクチャー1〜3には，グラフィック・ソフトで描いた32×32ドットのビットマップが貼り付けてありますが，アイコンを読み込んでもかまいません。

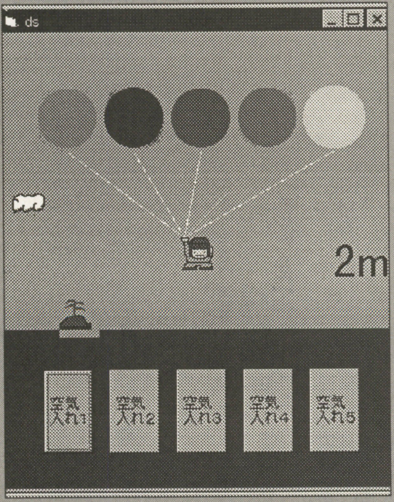
あとはリストを入力してください。OWARIのイベントプロシージャは挿入で作成します。

《第1表》変数表

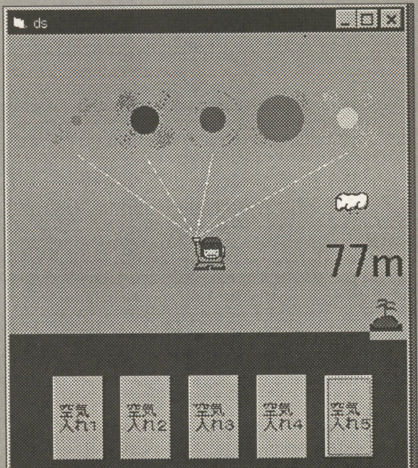
S,L	風船の番号
FU(5)	風船1〜5の直径
R	乱数（余分にしぼます風船の番号）
T	タイマー1のスピード
D	飛行距離
K	雲の横座標
I	島の横座標
J	人の落下用



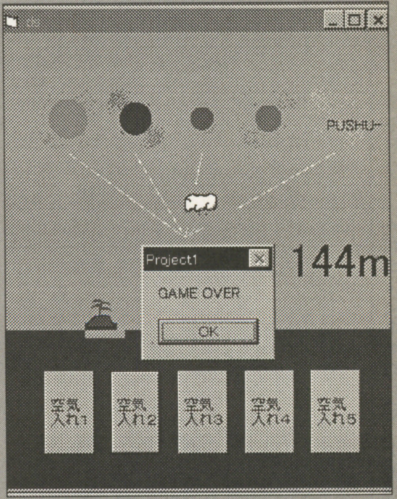
《第1図》フォームの配置例



▲《写真1》さあ，楽しい風船旅行のはじまりだー！どこまで旅ができるかな？



◀《写真2》おいおい，風船がしぼんでくぞ。下の空気入れで風船をふくらませ！



▲《写真3》5個の風船のうち，ひとつでもしぼんでしまうと落下してゲーム終了

★《OVER FLOW》本は8月号だけど，実際には7月，もうすぐお待ちかねの夏休みです。みなさん，計画は立て始めてますか？勉強も大切だけど，遊びも大切。夏休みでないとできないようなことにもチャレンジしよう。そして，OFで報告してね！

『風船旅行』のプログラム・リスト

```
Dim S, FU(5), R, T, D, K, I, J, L

Private Sub Command1_Click()
    FU(1) = FU(1) + 40
End Sub

Private Sub Command2_Click()
    FU(2) = FU(2) + 40
End Sub

Private Sub Command3_Click()
    FU(3) = FU(3) + 40
End Sub

Private Sub Command4_Click()
    FU(4) = FU(4) + 40
End Sub

Private Sub Command5_Click()
    FU(5) = FU(5) + 40
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Randomize
    T = 100: D = 0: K = 1: I = 1
    FillStyle = 0
    Line (0, 3500)-(6000, 5500), QBColor(9), BF
    For L = 1 To 5
        FU(L) = 400
        Line (L * 800, 1400)-(2200, 2400), QBColor(15)
    Next
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
    For S = 1 To 5
        If FU(S) > 400 Then FU(S) = 400
        FU(S) = FU(S) - 1
        R = Int(Rnd * 5) + 1: FU(R) = FU(R) - 2
        C = S + 9: If C = 11 Then C = 9
        FillColor = QBColor(C)
        Circle (S * 800, 1000), FU(S), RGB(0, 255, 255)
        If FU(S) < 10 Then Call OWARI
    Next
    Timer1.Interval = T: T = T - 1: If T < 2 Then T = 1
    D = D + 0.2: LABEL1.Caption = Int(D) & "m"
    K = K + 10: Picture2.Left = K: If K > 5000 Then K = 1
    I = I + 50: picture3.Left = I: If I > 5000 Then I = 1
End Sub

Public Sub OWARI()
    CurrentX = S * 900 - 600: Print "PUSHU-"
    For J = 2500 To 5500
        Picture1.Top = J
    Next
    MsgBox "GAME OVER"
    End
End Sub
```

《第2表》プロパティ・リスト

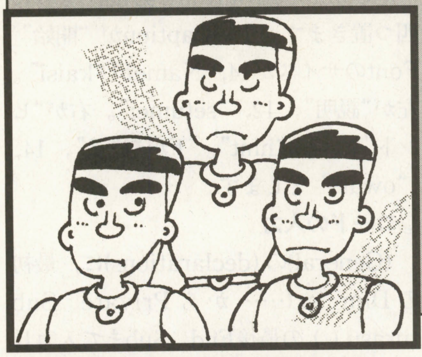
```
フォームの設定
    Name          =  Form1
    AutoRedraw    =  -1 'True
    BackColor     =  &H00FFFF00&
    Caption       =  "風船飛行"
    FillColor     =  &H00FF0000&
    ForeColor     =  &H00000000&
    Height        =  5805
    Width         =  4800
ピクチャの設定
    Name          =  Picture3
    BackColor     =  &H00FFFF00&
    BorderStyle   =  0 'なし
    FillColor     =  &H00FFFF00&
    Picture       =  島のピクチャー
    Top           =  3120

    Name          =  Picture1
    BackColor     =  &H00FFFF00&
    BorderStyle   =  0 'なし
    Left          =  2160
    Picture       =  人のピクチャー
    Top           =  2400

    Name          =  Picture2
    BackColor     =  &H00FFFF00&
    BorderStyle   =  0 'なし
    Picture       =  雲のピクチャー
    Top           =  1800

タイマーの設定
    Name          =  Timer1
    Interval      =  100

コマンドボタンの設定
    Name          =  Command5
    Caption       =  "空気入れ5"
    Height        =  1000
    Left          =  3700
    Top           =  4000
    Width         =  600

    Name          =  Command4
    Caption       =  "空気入れ4"
    Height        =  1000
    Left          =  2900
    Top           =  4000
    Width         =  600

    Name          =  Command3
    Caption       =  "空気入れ3"
    Height        =  1000
    Left          =  2100
    Top           =  4000
    Width         =  600

    Name          =  Command2
    Caption       =  "空気入れ2"
    Height        =  1000
    Left          =  1300
    Top           =  4000
    Width         =  600

    Name          =  Command1
    Caption       =  "空気入れ1"
    Height        =  1000
    Left          =  500
    Top           =  4000
    Width         =  600

ラベルの設定
    Name          =  Label1
    Alignment     =  1 '右揃え
    BackColor     =  &H00FFFF00&
    Caption       =  "0m"
    Fontsize      =  27.75
    ForeColor     =  &H00000000&
    Height        =  600
    Left          =  3360
    Top           =  2400
    Width         =  1305
```

CHECKER FLAG

編：単純なゲームです。リストも短くて，手軽でいいのでは。
影：操作にマウスでのボタン・クリックを採用しているのが，逆にもどかしくて，適度な難易度となっているような気がするなー。
編：もしこれが，キーボード操作だと，簡単すぎたかもしれませんね。
Dr.D：プログラムのほうじゃが，コマンドボタンのCommand1～Command5は，コントロール配列にしてしまうと，もっとリストが簡潔になるぞ。

★昔から気になっていたんですが，影さんの名前って，何かの略なんですか？（千葉県君津市・**大庭充久19歳**）……【**影**：ふ…ふふ…。知りたいのかい，大庭君。後悔することになるよ。実はね…ラ製の影君に聞いとくれ！】

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用



3×3のマス目での熱い戦い！パズルゲーム

3_Fighters Game（スリー ファイターズ ゲーム）

遠藤和弘（35歳）

内容

3×3のマス目に，○×ゲームの要領で，交互に勇者を置いていきます。

勇者が縦横斜めのいずれかに3人並んだほうが勝ちというゲームです。勝ったほうの勇者の喜びのしぐさも楽しんでください。

さあ，あなたは，勇者に勝つことができるでしょうか。

遊びかた

実行すると，先手「あなた」後手「Com_S」の設定でゲーム画面が表示されます。

設定は，先手後手それぞれに，「Player1 (2)」（あなた），「Com_S」（コンピュータが操る，普通の強さの勇者），「Com_H」（同，最強の勇者）が選べます。ただし，コンピュータ同士の対戦はできません。ゲームの途中でも，クリックして設定を変えて 開始 ボタンをクリックすると，その設定でゲームがはじまります。

ゲーム画面の九つの枠をクリックすると，自分の勇者を置くことができます。交互に置いていって，縦横斜めに3人並んだほうが勝ちです。

ただし，普通の○×ゲームとちがうところは，それぞれの勇者は最高3人までしか置けないという点です。つまり，4人目の勇者を置くと，一番早く置いた勇者が消えます。

説明 ボタンで，簡単なゲームの説明が表示されます。この 説明 を見ると，ゲームの途中であっても，続きをすることはできません。最初に見るのがいいでしょう。

ヒント ボタンで，つぎに消える勇者（置かれている3人の中で最初に置かれた勇者）に印を付けることができます。これはあまり使ってほしくないです。

終了 ボタンで，ゲームをやめることができます。

また，ゲーム画面上で，マウスの右ボタンを押しながらマウスを動かすことで，絵を描く（線を引く）ことができます。その絵は「開始」をクリックするまで消えません。

プログラムの具体的な入力方法

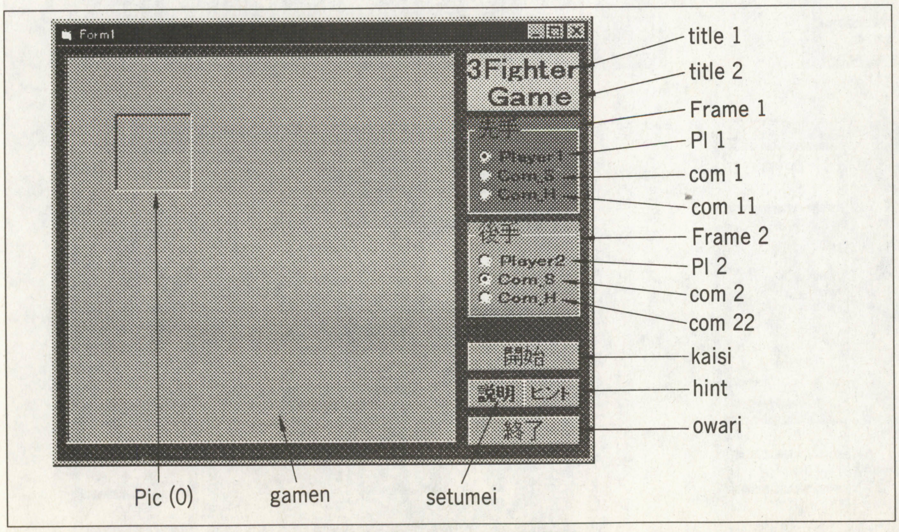
Visual Basicを立ち上げてください。

◎**フォームの設定**

第1図を参考に置いていってください。大きさや位置はあとから修正できます。

①フォームの大きさを横長（6948×5712）にします。BackColorを，濃い茶色にします。

② PictureBoxで大きい正方形



《第1図》フォームの配置図

《第1表》主な変数

変数	内容
st(1,2,1)	…最初の1…0:先手 1:後手 つぎの2…0:1番前の勇者 1:次の勇者 2:1番新しい勇者 最後の1…0:x座標 1:y座標
ban(2,2)	…座標(x,y)の状態 0:勇者なし 1:先手 2:後手
wt(2,1)	……st(1,2,1)の最初の1なし 勝った勇者の喜び表現用
kazu	………縦や横の数（3に限定）
f……handan	…0:勝ちなし 1:先手の勝ち 2:後手の勝ち
comp	…0:まだ置いてない 1or2:相手の勝ちを止める場所へorコンピュータが勝てる場所へ置いた 9:第1手，第2手で置いた
ten	…………1:喜びの表現中 0:終了
te	……………0:先手 1:後手
mg(14)	……説明の文章
kati	…………1:勝負が決まった 0:勝負が決まっていない
one	…………0:最初のゲーム 1:2回目以降のゲーム
xx,yy	………勇者を置くx座標，y座標
wx,wy	………線を引くときのx座標，y座標

★この雑誌は，いつごろ出版されたのですか？ つまり，何年間，続いていることになるのですか？（大阪府茨木市・宮原裕明16歳）……
【編：もう15年くらいになるかな？影：つまり，つぐ美ちゃんはもう○○歳…バキッ！つぐ美：あ～ら，失礼。】

(5000×5000) を置きます。Nameを“gamen”にします。

③gamen上にPictureBoxで勇者を表示する場所をひとつ置きます。大きさや場所はどうでもいいですが，Nameは“Pic”とし，Indexを0にします(コントロール配列です)。

④Labelをタイトル表示する場所に置きます。2段にするため二つ置きます。上段のCaptionは“3Fighter”に，下段のCaptionは“ Game”にし，Fontのサイズを20にしました。BackColorを黄色に，ForeColorを青色にします。

⑤Frameを先手用と後手用に二つ置きます。Captionを“先手”と“後手”とし，Fontのサイズを14とする。BackColorをそれぞれマゼンダとシアンにします。

⑥それぞれのFrame内に，三つずつOptionButtonを置きます。上から順にCaptionを“Player1(2)”“Com_s”“Com_H”とし，Nameを“pl1(2)”“com1(2)”“com11 (22)”とします(カッコ内は後手)。Fontのサイズは11とします。

⑦CommandButtonを**第1図**のように四つ置きます。上のCaptionが“開始”Fontのサイズが14，Nameが“kaisi”。左が“説明”，12，“setumei”。右が“ヒント”，11，“hint”。下が“終了”，14，“owari”とします。

◎コードの入力

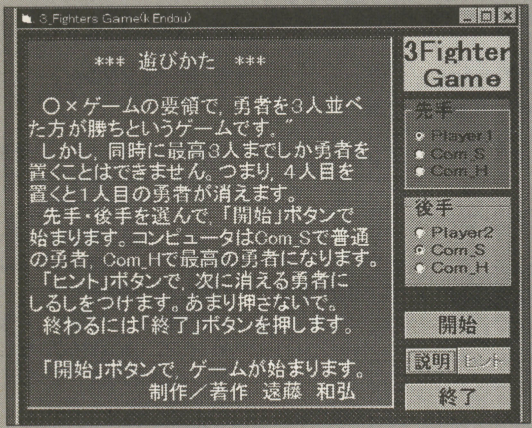
(General)の(declarations)に，最初のDim st(…… から Private Sub zurasu ( ) の最後End Subまで入力します。Private Sub ……と打ってリタ

《第2表》サブ・ルーチンの説明

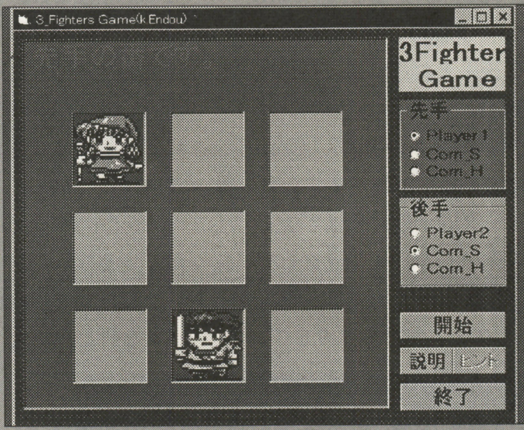
comp	相手がクリックできないようにして,コンピュータの手を決める。最後にクリックできるようにする。
comp_aite	コンピュータが手を決めるときに,相手の勝ちを止める場所があるか探す。
comp_jibun	コンピュータの手を決めるときに,自分が勝てる場所があるか探す。
hajime	初期設定(配列クリア)
handan	縦横斜めに勇者が3人並んだかどうかを判断する。
handan2	勝ち,つぎの番など表示する。
sleep	時間待ち t秒待つ
tenm	勝った勇者の喜びの表現
zurasu	新しい勇者が置かれたので,一番前の勇者を消し,配列をずらす。
com＊_Click	コンピュータ同士の対戦にならないようにする。
Form_Load	ゲーム全体の設定,説明文設定
gamen_MouseMove	右クリックして動かすことで,画面に線を引く
hint_Click	ヒント表示
kaisi_Click	ゲーム開始時の設定,コンピュータが先手なら勇者を置く。
owari_Click	終了
Pic_Click	勇者を置く。コンピュータ対戦なら,コンピュータも勇者を置く。
setumei_Click	説明表示

CHECKER FLAG

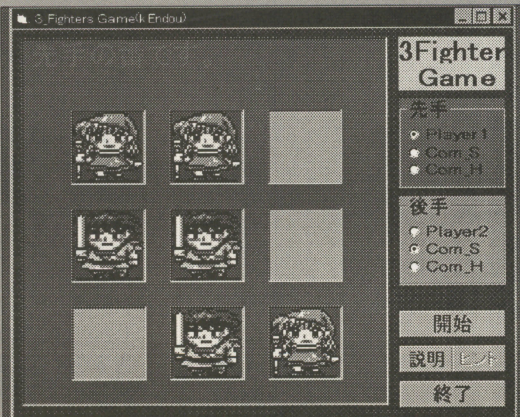
Dr.D：2行の文字を表示するためにtitle1とtitle2という二つのラベルを使用しているが，ラベルは実行時には複数行の表示が可能じゃ。デザイン時には不可能じゃが，プログラムの中でキャプションを設定するようにし,改行したい部分にchr(13)を挟むようにすれば複数行のラベルとなるんだ。



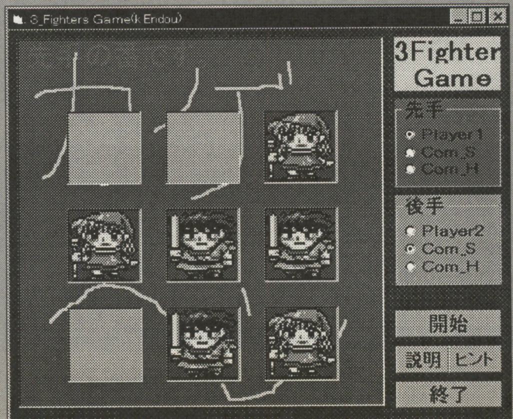
◀《写真1》ゲーム画面の右下にある「説明」をクリックすると，遊びかたが表示される



◀《写真2》交互に勇者を置いていき，3人並んだほうが勝ちとなるというゲームだが…



▶《写真3》画面上には3人までしか置けないのがミソ。つぎは最初に置かれた勇者が移動する



▶《写真4》おまけ的要素として，ゲーム画面バックに絵（文字）が描ける。右ボタンを押したままマウスを移動

★電波新聞社には何人ぐらいの社員が働いているの？ 影さん，教えて!!(神奈川県横浜市・加来宏理16歳)……【影：電波新聞社は，私1人で持ってるようなもの!!一同：じゃあ，あとはお願いね。影：あれ？みんな聞いてたの？あ，ちょっと帰らないで，お願い！】

ーン・キーを押せば，画面がクリアされますが。

続いて，com1のClickに，com1_Click()の内容を打ちます。最後まで行ったら，保存をします。

◎**ビットマップ・ファイルを用意**

勇者のキャラクターとして，ビットマップ・ファイルを用意します。私は，市販の「INTERNETホームページ用素材集CD-ROM for Windows」(インプレス発行，定価3,800円)から三つ使わせて頂きましたが，80ドット×80ドットの大きさで，以下のファイル名であれば，自分で作った絵など，何でもかまいません。

強い勇者…cut1.bmp，cut2.bmp

普通の勇者…cut3.bmp，cut4.bmp

プレイヤー1…cut5.bmp，cut6.bmp

プレイヤー2…cut7.bmp，cut8.bmp

ただし，これらはファイルやプロジェクトと同じフォルダに入れてください。

改造のアドバイス

BackColorやForeColorや大きさなど，自由に変えることができます。

また，コンピュータの強さは，compというサブ・ルーチンの真ん中やや下の0.9と0.5を変えれば変えられます。普通の勇

『3_Fighters Game』のプログラム・リスト

```
Dim st(1, 2, 1) As Integer, ban(2, 2) As Integer
Dim wt(2, 1) As Integer
Dim kazu As Integer, f As Integer
Dim ten As Integer, te As Integer, mg(15) As String
Dim kati As Integer, one As Integer
Dim xx As Integer, yy As Integer
Dim wx As Integer, wy As Integer

Private Sub comp()
    For i = 0 To 8
        Pic(i).Enabled = False
    Next i
    sleep 1
    If st(te, kazu - 1, 0) = -1 Then
        Do
            xx = Int(Rnd * kazu)
            yy = Int(Rnd * kazu)
        Loop Until ban(xx, yy) = 0
        f = 9
    ElseIf st(te, kazu - 2, 0) = -1 Then
        comp_aite
        If f = 0 Then
            x0 = st(te, kazu - 1, 0)
            y0 = st(te, kazu - 1, 1)
            Do
                Do
                    xx = x0 + Int(Rnd * 3) - 1
                    yy = y0 + Int(Rnd * 3) - 1
                Loop Until 0 <= xx And xx < kazu And 0 <= yy And yy < kazu
            Loop Until ban(xx, yy) = 0
            f = 9
        End If
    Else
        comp_jibun
        If f = 0 And (((com11.Value = True Or com22.Value = True) And Rnd <
0.9) Or Rnd < 0.5) Then
            comp_aite
        End If
    End If
    If f = 0 Then
        Do
            xx = Int(Rnd * kazu)
            yy = Int(Rnd * kazu)
        Loop Until ban(xx, yy) = 0
    End If
    If com1.Value = True Or com2.Value = True Then
        Pic(xx + yy * 3) = LoadPicture("cut3.bmp")
    Else
        Pic(xx + yy * 3) = LoadPicture("cut1.bmp")
    End If
    zurasu
    For i = 0 To 8
        Pic(i).Enabled = True
    Next i
End Sub

Private Sub comp_aite()
    If te = 0 Then te = 1 Else te = 0
    For xx = 0 To kazu - 1
        For yy = 0 To kazu - 1
            If ban(xx, yy) = 0 Then
                If st(te, 0, 0) <> -1 Then ban(st(te, 0, 0), st(te, 0, 1)) =
 0
                ban(xx, yy) = te + 1
                handan
                If st(te, 0, 0) <> -1 Then ban(st(te, 0, 0), st(te, 0, 1)) =
 te + 1
                ban(xx, yy) = 0
                If f <> 0 Then Exit For
            End If
        Next yy
        If f <> 0 Then Exit For
    Next xx
    If te = 0 Then te = 1 Else te = 0
End Sub

Private Sub comp_jibun()
    For xx = 0 To kazu - 1
        For yy = 0 To kazu - 1
            If ban(xx, yy) = 0 Then
                If st(te, 0, 0) <> -1 Then ban(st(te, 0, 0), st(te, 0, 1)) =
 0
                ban(xx, yy) = te + 1
                handan
                If st(te, 0, 0) <> -1 Then ban(st(te, 0, 0), st(te, 0, 1)) =
 te + 1
                ban(xx, yy) = 0
                If f <> 0 Then Exit For
            End If
        Next yy
        If f <> 0 Then Exit For
    Next xx
End Sub

Private Sub hajime()
    gamen.Cls
    For i = 0 To kazu - 1
        For j = 0 To kazu - 1
            ban(i, j) =0
            If kati = 0 Then
                Pic(i + j * 3) = LoadPicture("")
                Pic(i + j * 3).Visible = True
            End If
        Next j
    Next i
    For i = 0 To 1
        For j = 0 To kazu - 1
            st(i, j, 0) = -1
        Next j
    Next i
End Sub

Private Sub handan()
    f = 0
    For i = 0 To kazu - 1
        seki = 1
        For j = 0 To kazu - 1
            seki = seki * ban(i, j)
        Next j
        If seki = 1 Then f = 1: Exit Sub
        If seki = 2 ^ kazu Then f = 2: Exit Sub
    Next i
    For j = 0 To kazu - 1
        seki = 1
        For i = 0 To kazu - 1
            seki = seki * ban(i, j)
        Next i
        If seki = 1 Then f = 1: Exit Sub
        If seki = 2 ^ kazu Then f = 2: Exit Sub
    Next j
    seki = 1
    For i = 0 To kazu - 1
        seki = seki * ban(i, i)
    Next i
```

★BMのバックナンバーって，どれくらい前から，ありますか？(秋田市・**梁田洋志18歳**)……【**編**：2～3年分はまず大丈夫。書店に注文してね。電話での問い合わせもOK！**つぐ美**：私が出たら大当たり！**影**：私が出たら，これも運命と思ってあきらめて…。】

者の場合は0.5を大きくすれば強くなります。最強の勇者の場合は，0.9を大きくすれば強くなります。1にすると最高に強くなります。

何勝何敗などを表示するようにしたり，音が出るようにするといいでしょう。研究してみてください。

苦労した点

Visual Basicは，いろいろな作業が並行して行なわれます。

例えば，キャラクターが喜びの表現をしている途中で，開始ボタンが押された場合を考えて，喜びの表現を止めて，初期設定をしても，喜びの表現の終了前に初期設定が実行され，エラーになったりなど，予期せぬ処理が行なわれたりします。これを解決するために，別の配列を作ったり，初期設定の一部をちがう場所に移したりしました。これにはかなりの時間がかかりました。

さらに，CRT？によって表示される大きさがちがうので，同じ80×80ドットの絵でも，はみ出たりすることがありました。それを解消するために，Form_Load()

```
    If seki = 1 Then f = 1: Exit Sub
    If seki = 2 ^ kazu Then f = 2: Exit Sub
    seki = 1
    For i = 0 To kazu - 1
        seki = seki * ban(i, kazu - 1 - i)
    Next i
    If seki = 1 Then f = 1: Exit Sub
    If seki = 2 ^ kazu Then f = 2: Exit Sub
End Sub

Private Sub handan2()
    gamen.Line (0, 0)-(4000, 380), QBColor(3), BF
    gamen.CurrentX = 100
    gamen.CurrentY = 0
    If f = 1 Then
        gamen.Print "先手の勝ちです。"
        kati = 1
        ten = 1
        tenm
        Exit Sub
    End If
    If f = 2 Then
        gamen.ForeColor = QBColor(11)
        gamen.Print "後手の勝ちです。"
        kati = 1
        ten = 1
        tenm
        Exit Sub
    End If
    If te = 0 Then
        gamen.ForeColor = QBColor(11)
        gamen.Print "後手の番です。"
        te = 1
    Else
        gamen.ForeColor = QBColor(13)
        gamen.Print "先手の番です。"
        te = 0
    End If
End Sub

Private Sub sleep(t As Integer)
    d = Timer
    Do While Timer - d < t
        DoEvents
    Loop
End Sub

Private Sub tenm()
    If te = 0 Then
        If pl1.Value = True Then f1 = "5": f2 = "6"
        If com1.Value = True Then f1 = "3": f2 = "4"
        If com11.Value = True Then f1 = "1": f2 = "2"
    End If
    If te = 1 Then
        If pl2.Value = True Then f1 = "7": f2 = "8"
        If com2.Value = True Then f1 = "3": f2 = "4"
        If com22.Value = True Then f1 = "1": f2 = "2"
    End If
    For i = 0 To 2
        For j = 0 To 1
            wt(i, j) = st(te, i, j)
        Next j
    Next i
    Do While ten = 1
        DoEvents
        For i = 0 To 2
            Pic(wt(i, 0) + wt(i, 1) * 3) = LoadPicture("cut" + f2 + ".bmp")
        Next i
        sleep 1
        For i = 0 To 2
            Pic(wt(i, 0) + wt(i, 1) * 3) = LoadPicture("cut" + f1 + ".bmp")
        Next i
        sleep 1
    Loop
    For i = 0 To 2
        For j = 0 To 2
            If ban(i, j) = 0 Then
                Pic(i + j * 3) = LoadPicture("")
            Else
                If ban(i, j) = 1 Then
                    If pl1.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture("c
ut5.bmp")
                    If com1.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture("
cut3.bmp")
                    If com11.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture(
"cut1.bmp")
                Else
                    If pl2.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture("c
ut7.bmp")
                    If com2.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture("
cut3.bmp")
                    If com22.Value = True Then Pic(i + j * 3) = LoadPicture(
"cut1.bmp")
                End If
            End If
            Pic(i + j * 3).Visible = True
        Next j
    Next i
End Sub

Private Sub zurasu()
    If st(te, 0, 0) <> -1 Then
        Pic(st(te, 0, 0) + st(te, 0, 1) * 3) = LoadPicture("")
        ban(st(te, 0, 0), st(te, 0, 1)) = 0
        hint.Enabled = True
    End If
    For i = 1 To kazu - 1
        st(te, i - 1, 0) = st(te, i, 0)
        st(te, i - 1, 1) = st(te, i, 1)
    Next i
    st(te, kazu - 1, 0) = xx
    st(te, kazu - 1, 1) = yy
    ban(xx, yy) = te + 1
End Sub

Private Sub com1_Click()
    If com2.Value = True Or com22.Value = True Then
        pl2.Value = True
    End If
End Sub

Private Sub com11_Click()
    If com2.Value = True Or com22.Value = True Then
        pl2.Value = True
    End If
End Sub

Private Sub com2_Click()
    If com1.Value = True Or com11.Value = True Then
        pl1.Value = True
    End If
End Sub

Private Sub com22_Click()
    If com1.Value = True Or com11.Value = True Then
```


★広告が少ないです。もっと広告を増やすことはできないのでしょうか？(京都府竹野郡・**大坂龍彦21歳**)……【**編**：それもこれもすべて読者のみなさんの愛次第。**つぐ美**：私の愛じゃだめ？**編**：いや，そんなことは…。**影**：私の愛じゃあだめ？**編**：ダメです。】

にTwipsPerPixelXなどの命令を追加しました。

感想など

先日おもしろいゲーム機を，同僚の先生が持ってみえました。久しぶりに短時間で遊べるおもしろいものでした。「3 ox？」というものです。それをヒントに，このゲームを作りました。楽しんでもらえるとうれしいです。

私のホームページでも，公表する予定です。そこからダウンロードできるようにしますので，そちらもご覧ください。

http://www.crdc.gifu - u.ac.jp/endou　です。

また,感想などEメールで送ってください。endou@crdc.gifu-u.ac.jp　です。

★参考にしたもの

・Visual Basicではじめるゲームプログラミング　河西晴雄著

・Visual Basic for Windowsプログラミング・パーツ　河西晴雄著

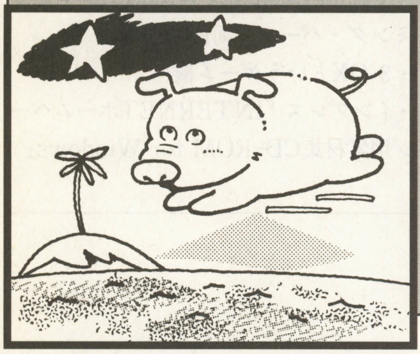
・3 OXというゲーム機

・インプレス「INTERNETホームページ用素材集CD-ROM for Windows」

```
Private Sub Form_Load()
    Caption = "3_Fighters G a m e (k.Endou)"
    gamen.BackColor = QBColor(3)
    gamen.DrawWidth = 3
    gamen.FontSize = 20
    kazu = 3: tene = 1: kati = 0: one = 0
    ScaleMode = 3
    Pic(0).Width = 85 * Screen.TwipsPerPixelX
    Pic(0).Height = 85 * Screen.TwipsPerPixelY
    haba = (5000 - Pic(0).Width * 3) / 6
    Pic(0).Left = haba * 2
    Pic(0).Top = haba * 3
    haba = haba + Pic(0).Width
    For i = 1 To 8
        Load Pic(i)
        Pic(i).Move Pic(0).Left + haba * (i Mod 3), Pic(0).Top + haba * (i ¥
 3)
        Pic(i).Visible = True
    Next i
    hint.Enabled = False
    Randomize
    mg(0) = "          ***  遊びかた    ***"
    mg(1) = ""
    mg(2) = "  ○×ゲームの要領で，勇者を３人並べ"
    mg(3) = "た方が勝ちというゲームです。"""
    mg(4) = "  しかし，同時に最高３人までしか勇者を"
    mg(5) = "置くことはできません。つまり，４人目を"
    mg(6) = "置くと１人目の勇者が消えます。"
    mg(7) = "  先手・後手を選んで，「開始」ボタンで"
    mg(8) = "始まります。コンピュータはCom_Sで普通"
    mg(9) = "の勇者，Com_Hで最高の勇者になります。"
    mg(10) = "  「ヒント」ボタンで，次に消える勇者に"
    mg(11) = "しるしをつけます。あまり押さないで。"
    mg(12) = "  終わるには「終了」ボタンを押します。"
    mg(13) = ""
    mg(14) = "  「開始」ボタンで，ゲームが始まります。"
    mg(15) = "                    制作／著作  遠藤  和弘"
    kaisi_Click
End Sub


Private Sub gamen_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single
, Y As Single)
    If Button <> 2 Then wx = -1: Exit Sub
        If wx = -1 Then
            wx = X: wy = Y
            gamen.Circle (X, Y), 6, QBColor(14)
        Else
            gamen.Line (wx, wy)-(X, Y), QBColor(14)
            wx = X: wy = Y
        End If
    gamen.Refresh
End Sub


Private Sub hint_Click()
    For i = 0 To 1
        If st(i, 0, 0) <> -1 Then
            For j = 0 To 50
                Pic(st(i, 0, 0) + st(i, 0, 1) * 3).Circle (Pic(0).Width * 0.
45, Pic(0).Height * 0.3), Pic(0).Height * 0.3 - j, QBColor(7)
            Next j
        End If
    Next i
End Sub
```

```
Private Sub kaisi_Click()
    If one = 1 Then
        For i = 0 To 8
            Pic(i).Visible = False
        Next i
    End If
    one = 1
    ten = 0
    wx = -1
    hajime
    te = 0
    hint.Enabled = False
    If com1.Value = True Or com11.Value = True Then
        comp
        handan
        handan2
        Exit Sub
    End If
    gamen.CurrentX = 100
    gamen.CurrentY = 0
    gamen.ForeColor = QBColor(13)
    gamen.Print "先手の番です。"
End Sub


Private Sub owari_Click()
    End
End Sub


Private Sub Pic_Click(Index As Integer)
    xx = Index Mod kazu
    yy = Int(Index / kazu)
    If ban(xx, yy) <> 0 Then Exit Sub
    If pl1.Value = True And te = 0 Then
        Pic(Index) = LoadPicture("cut5.bmp")
    Else
        Pic(Index) = LoadPicture("cut7.bmp")
    End If
    zurasu
    handan
    handan2
    If kati = 1 Then kati = 0: Exit Sub

    If com1.Value = True Or com11.Value = True Or com2.Value = True Or com22
.Value = True Then
        comp
        handan
        handan2
        If kati = 1 Then kati = 0: Exit Sub
    Else
        sleep 1
    End If
End Sub


Private Sub setumei_Click()
    gamen.Cls
    For i = 0 To 8
        Pic(i).Visible = False
    Next i
    hint.Enabled = False
    gamen.FontSize = 14
    gamen.ForeColor = QBColor(15)
    For i = 0 To 15
        gamen.CurrentY = 300 * i + 150
        gamen.Print mg(i)
    Next i
    gamen.FontSize = 20
End Sub
```

★久しぶりベーマガを読んだ。何も変わってなく，びっくりした。（島根県松江市・**青山学19歳**）……【**影**：ホント，何も変わらないんだもん，編君って。**編**：いやいや，影さんこそ相変わらずで。**影**：君こそ。**編**：君こそ。**つぐ美**：いつまでたってもこれだから。】



空飛ぶブタで星を撃墜だ！

ぴっくポン

村田　知史(20歳)

内　容

ポンポン・シリーズ第3弾!!

ブタですべての星を叩き落とし，星が海に落ちるまでに願いごとを3回言うと，願いがかなうという素晴らしいゲームです。

遊びかた

まず，ながーいプログラムを打ち込んでください。そして，CDドライブにTownsシステムソフトウェアV2.1L10を入れて実行し，タイトル画面がでてきたら，マウスのボタンを押すとゲームが始まります。

操作方法は，マウスでイカダを左右に動かし，ブタを海に落とさないようにしながら星を叩き落としてください。すべての星を叩き落とすと1ステージ・クリアとなり，次のステージへ進めます。不運にもブタを受け損なって溺死させますと1ミスとなり，3回ミスをするとゲーム・オーバーになります。なお，ブタのスピードが落ちてきたときは，マウスボタンでイカダをジャンプさせて，ブタを勢いづけてください。

プログラムについて

かなり見やすくしたつもりです。どこで何をしているかはREM文を，変数については変数表を見てください。

改造のアドバイス

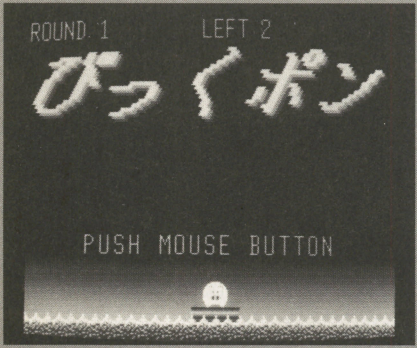
まずは，星の配置と移動量を変えるのが一番楽だと思います。行番号3410から3500が，そのデータです。1ラウンドが1行からなり，星一つのデータは4文字で表示されていて，X座標，Y座標，X移動量，Y移動量となっています。なお，XY移動量は，データの数値から8を引いた値を移動量としています。

CHECKER FLAG

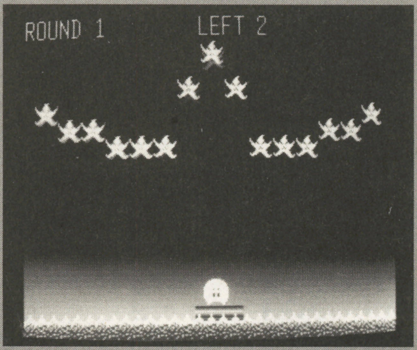
つぐ美：ブタさんがかわいくていいわね。

Dr.D：TOWNSの機能を生かしたゲームじゃ。CPUパワーのないマシンを使っている人は，コンパイルして遊ぼう。

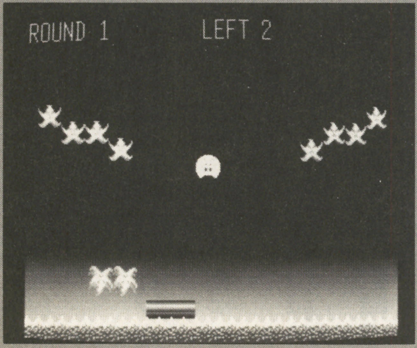
影：あ，でも願いごとをかなえたい人は，そのままで遊んだほうがいいぞお。



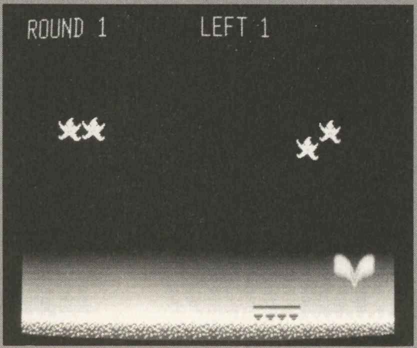
◀《写真1》タイトル画面。マウスで遊べます



▶《写真2》星にブタさんをぶつけるのだ



◀《写真3》ぶつかると星が落ちていきます



▶《写真4》ブタさんを拾いそこなうと…ボチャン！

★学校のパソコンで，MIDIデータなどをダウンロードしまくっている。残り時間2分とかいって，10分ぐらい待たされるのがつらいけど…。(愛知県愛知郡・浅井剛治20歳)……【影：ムウ，学校でデータがダウンロードできるとは，電話料金が浮いてうらやましい。】

『ぴっくポン』のプログラム・リスト

```
1000 '-======-  初期設定1  -======-
1010 DEFINT A-Y : SCREEN@ 1 : CLS : COLOR 7 : RANDOMIZE TIME
1020 HMAX=14 : DIM EMX(HMAX),EMY(HMAX),ET(HMAX),R$(9)
1030 DIM POCHA%(10097),YO%(17122)
1040 LOAD@"Q:¥FJ2¥SE¥NATURE¥SPLASH.SND",POCHA%
1050 LOAD@"Q:¥FJ2¥SE¥J_SOUND¥TSUZUMI.SND",YO%
1060 LOAD@"Q:¥FJ2¥TONE¥FMP.FMB"
1070 SPRITE ON : SPRITE SCREEN (32,0)
1080 GOSUB *PTN_TEIGI : GOSUB *PLT_TEIGI : GOSUB *CHA_TEIGI
1090 FOR I=0 TO 9 : READ R$(I) : NEXT : NC=0
1100 MOUSE 0 : MOUSE 1,144,208,0 : MOUSE 4,32,208,255,208 : I=MOUSE(9)
1110 '-======-  メイン・ルーチン -======-
1120 WHILE(1)
1130   GOSUB *SYOKI_SET2
1140   ROC=1 : BSU=2 : RO=PAD(1)
1150   GOSUB *TAITORU
1160   WHILE(BSU>=0)
1170     GOSUB *SYOKI_SET2
1180     GOSUB *GAMEN_BG
1190     FOR I=0 TO HMAX : SPRITE 0,I+22,1 : NEXT
1200     WHILE(ESW=0 AND CLRSW=0)
1210       GOSUB *HOSI_IDOU
1220       GOSUB *NAMI_IDOU
1230       IF BC=0 THEN GOSUB *IKADA_IDOU ELSE BEEP 1 : BSW=BSW XOR 1 : SP
RITE 0,19,BSW : BC=BC-1 : BEEP 0 : IF BC=0 THEN SPRITE 0,19,1
1240       GOSUB *BUTA_IDOU
1250       GOSUB *BUTA_VS_IKADA
1260       GOSUB *HOSI_VS_IKADA
1270       GOSUB *HOSI_VS_BUTA
1280     WEND
1290     IF CLRSW=1 THEN GOSUB *ROUND_CLEAR ELSE GOSUB *POCHA
1300   WEND
1310   GOSUB *GAME_OVER
1320 WEND
1330 '-======-  初期設定2  -======-
1340 *SYOKI_SET2
1350 CLS
1360 IX=112 : IY=208 : ZBX=120 : ZBY=192 : ZBMX=0 : ZBMY=-1
1370 ESW=0 : JSW=0 : ASW=0 : BSW=0 : BC=0 : IMY=0 : OUTC=0 : CLRSW=0
1380 MOUSE 1,144,208,0
1390 SPRITE 6,19, IX-SPRITE(19,6), IY-SPRITE(19,7) : SPRITE 0,19,1
1400 SPRITE 6,21,ZBX-SPRITE(21,6),ZBY-SPRITE(21,7) : SPRITE 0,21,1
1410 FOR I=0 TO HMAX
1420   J    =VAL("&H"+MID$(R$(RO MOD 10),I*4+1,1))*16+ 8
1430   K    =VAL("&H"+MID$(R$(RO MOD 10),I*4+2,1))*12+10
1440   EMX(I)=VAL("&H"+MID$(R$(RO MOD 10),I*4+3,1))-8
1450   EMY(I)=VAL("&H"+MID$(R$(RO MOD 10),I*4+4,1))-8
1460   ET(I) =ROC
1470   L=22+I : SPRITE 6,L,J-SPRITE(L,6),K-SPRITE(L,7) : SPRITE 0,L,0
1480 NEXT
1490 RETURN
1500 '-======-  星とぶたの当たり判定  -======-
1510 *HOSI_VS_BUTA
1520  FOR I=0 TO HMAX
1530   J=I+22
1540   IF ET(I)=999  THEN  *SP02
1550   IF ABS(SPRITE(J,6)-ZBX)>14 OR ABS(SPRITE(J,7)-ZBY)>14 THEN *SP02
1560   P$="@29T180V13O6L32DEFGBAB16" : PLAY OFF : PLAY P$,"R64"+P$
1570   ET(I)=ET(I)-1 : K=EMX(I) : L=EMY(I)
1580   IF ET(I)=0 THEN ET(I)=999:EMX(I)=INT(ZBMX):EMY(I)=3:SPRITE 3,J,3
1590   IF ABS(SPRITE(J,6)-ZBX)>8  THEN  ZBMX=-ZBMX+K
1600   IF ABS(SPRITE(J,7)-ZBY)>8  THEN  ZBMY=-ZBMY+L
1610 *SP02
1620  NEXT
1630 RETURN
1640 '-======-  星の移動  -======-
1650 *HOSI_IDOU
1660  ASW=ASW XOR 2
1670  FOR I=0 TO HMAX
1680   IF  ET(I)=0  THEN  *SP05
1690   J=I+22 : SPRITE 6,J,EMX(I),EMY(I)
1700   IF  ET(I)=999  THEN  GOSUB *CH : GOTO *SP05
1710   SPRITE 3,J,ASW
1720   K=SPRITE(J,6) : IF K<0 OR K>240  THEN  EMX(I)=-EMX(I)
1730   K=SPRITE(J,7) : IF K<0 OR K>180  THEN  EMY(I)=-EMY(I)
1740 *SP05
1750  NEXT
1760 RETURN
1770 *CH
1780  IF  SPRITE(J,7)<218  THEN  RETURN
1790  SPRITE 6,J,256-SPRITE(J,6),0-SPRITE(J,7) : SPRITE 0,J,0
1800  ET(I)=0 : OUTC=OUTC+1 : IF  OUTC>HMAX  THEN  CLRSW=1
1810 RETURN
1820 '-======-  波の移動  -======-
1830 *NAMI_IDOU
1840  SPRITE TIME : SPRITE 6,0,-1,0
1850  NC=NC+1 : IF  NC=16  THEN  NC=0 : SPRITE 6,0,16,0
1860 RETURN
1870 '-======-  いかだの移動  -======-
1880 *IKADA_IDOU
1890  IF  MOUSE(2,0)=-1 AND JSW=0  THEN  JSW=1 : IMY=-5
1900  I=MOUSE(9) : SPRITE 6,19,I,IMY : IX=IX+I : IY=IY+IMY
1910  IF  JSW=1  THEN  IMY=IMY+1 : IF  IMY>5  THEN  IMY=0 : JSW=0
1920 RETURN
1930 '-======-  ぶたの移動  -======-
1940 *BUTA_IDOU
1950  ZBMX=ZBMX-(ZBMX>8)*(8-ZBMX) : ZBMY=ZBMY-(ZBMY>8)*(8-ZBMY)
1960  ZBX=ZBX+ZBMX : ZBY=ZBY+ZBMY
1970  IF  ZBX<  0  THEN  ZBMX=-ZBMX : ZBX=  0
1980  IF  ZBX>239  THEN  ZBMX=-ZBMX : ZBX=239
1990  IF  ZBY<  0  THEN  ZBMY=-ZBMY : ZBY=  0
2000  IF  ZBY>215  THEN  ESW=1
2010  ZBMY=ZBMY+.1!
2020 RETURN
2030 '-======-  ぶたといかだの当たり判定  -======-
2040 *BUTA_VS_IKADA
2050  IF  ABS(IX+8-ZBX)>24 OR ABS(IY-4-ZBY)>12 OR ZBMY<0  THEN  *SP03
2060  ZBY=IY-16 : ZBMY=ZBMY*-.8!-(IMY<0)*IMY : ZBMX=(ZBMX+ZBX-IX-8)/4
2070  P$="@38T140V13O4L64ECO5FDO1C" : PLAY OFF : PLAY P$,"R64"+P$
2080 *SP03
2090  SPRITE 6,21,INT(ZBX)-SPRITE(21,6),INT(ZBY)-SPRITE(21,7)
2100 RETURN
2110 '-======-  星といかだの当たり判定  -======-
2120 *HOSI_VS_IKADA
```

《第1表》変数表

ZBX,ZBY	ブタの座標
ZBMX,ZBMY	ブタの移動量
IX,IY	イカダの座標
EMX( ),EMY( )	星の移動量
ET( )	星の耐久力
BSU	ブタの残り数
RO	ラウンド数
ASW	星のアニメフラグ
BSW	イカダ点滅フラグ
ESW	イカダジャンプフラグ
CLRSW	ラウンドクリアフラグ
OUTC	星の撃墜カウンタ
NC	波の移動カウンタ
BC	イカダ点滅時間
I,J,K,L	ループカウンタ等
POCHA%	ブタが海に落ちる音
YO%	ゲーム・オーバー音

最後に

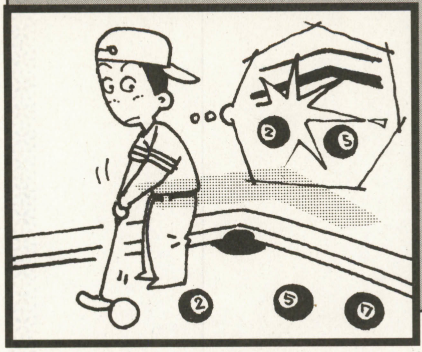
F-BASIC386ならばバージョンおよびレベルに関係なく動作しますが，F-BASIC386コンパイラでコンパイルしないと，遅くて遅くて「ズバリ！遊べないでしょう」

★　★

```
2130  FOR I=0 TO HMAX
2140   J=I+22 : K=SPRITE(J,6) : L=SPRITE(J,7)
2150   IF  ABS(IX+8-K)<24 AND ABS(IY-4-L)<12  THEN  BC=RO*2+20
2160  NEXT
2170 RETURN
2180 '-=======-  ぶたが海にはまった  -=======-
2190 *POCHA
2200  PCMPLAY POCHA%,100
2210  SPRITE 0,17,1 : SPRITE 0,18,1 : SPRITE 0,21,0 : ZZ=0
2220  FOR Z=-3 TO 3 STEP .1!
2230    ZZ=ZZ+Z : SPRITE TIME
2240    SPRITE 6,17,INT(ZBX)-8-SPRITE(17,6),217+ZZ-SPRITE(17,7)
2250    SPRITE 6,18,INT(ZBX)+8-SPRITE(18,6),217+ZZ-SPRITE(18,7)
2260  NEXT
2270  SPRITE 0,17,0 : SPRITE 0,18,0 : BSU=BSU-1
2280 RETURN
2290 '-=======-   タイトル  -=======-
2300 *TAITORU
2310  GOSUB *GAMEN_BG
2320  FOR I=1 TO 4
2330    SYMBOL(34-I*2,40-I*2),"びっくポン",3,3,[I*63,I*48,I*32],,,3
2340  NEXT
2350  GOSUB *MOUSE_BUTTON
2360 RETURN
2370 '-=======-  ラウンドクリア  -=======-
2380 *ROUND_CLEAR
2390  FOR I=1 TO 3
2400    SYMBOL(20-I,33-I),"ROUND CLEAR!",3,3,[I*80,I*16,I*64]
2410  NEXT
2420  RO=RO+1 : IF  (RO MOD 10)=0  THEN  ROC=ROC+2
2430  GOSUB *MOUSE_BUTTON
2440 RETURN
2450 '-=======-   ゲームオーバー  -=======-
2460 *GAME_OVER
2470   FOR I=1 TO 3
2480     SYMBOL(26-I,50-I),"G A M E  O V E R",2,2,[I*64,I*64,I*32]
2490   NEXT
2500   WAIT 50 : PCMPLAY YO%,127
2510   GOSUB *MOUSE_BUTTON
2520 RETURN
2530 '-=======-   背景  -=======-
2540 *GAMEN_BG
2550  FOR I=0 TO 200 : PSET(RND*255+32,200-I),[RND*I,RND*I,RND*I] : NEXT
2560  FOR I=0 TO 31
2570    LINE(32,153+I)-(287,153+I),PSET,[0,I*2   ,I*4    ]
2580    LINE(32,185+I)-(287,185+I),PSET,[0,I*4+64,I*2+128]
2590  NEXT
2600  SYMBOL( 32,12),"ROUND"+STR$(RO+1),1,1,[180,200,120]
2610  SYMBOL(150,12),"LEFT"+STR$(BSU),1,1,[180,200,120]
2620 RETURN
2630 '-=======-   マウスボタンの入力待ち  -=======-
2640 *MOUSE_BUTTON
2650  SYMBOL(74,162),"PUSH MOUSE BUTTON",1,1,[  0,  0,  0],,,,2
2660  SYMBOL(72,160),"PUSH MOUSE BUTTON",1,1,[ 64,220,180],,,,2
2670  WHILE(MOUSE(2,0)=0 AND MOUSE(2,1)=0) : WEND
2680 RETURN
2690 '-=======- キャラクター定義 -=======-
2700 *CHA_TEIGI
2710  DEF SPRITE 1, 0,(  0,213), 0,17,1,0,0 : SPRITE 0, 0,1
2720  DEF SPRITE 1,17,( 32,116),17, 1,1,0,0 : SPRITE 3,17,2
2730  DEF SPRITE 1,18,( 48,116),17, 1,1,0,0 :
2740  DEF SPRITE 1,19,(104,208),19, 2,1,0,0 : SPRITE 0,19,1
2750  DEF SPRITE 1,21,(120,192),21, 1,1,0,0 : SPRITE 0,21,1
2760  FOR I=0 TO HMAX
2770    DEF SPRITE 1,I+22,(  0,  0),22, 1,1,0,0
2780  NEXT
2790 RETURN
2800 '-=======- パレット定義 -=======-
2810 *PLT_TEIGI
2820  DIM PLT%(15)
2830  FOR J=0 TO 15
2840    READ I$ : PLT%(J)=VAL("&H"+I$)
2850  NEXT
2860  DEF SPRITE 2,0,PLT%
2870  ERASE PLT%
2880 RETURN
2890 '-=======-  パターン定義  -=======-
2900 *PTN_TEIGI
2910  DIM PTN%(63)
2920  FOR I=0 TO 4
2930    FOR J=0 TO 63
2940      READ I$ : Z=VAL("&H"+I$) : IF  Z>=32768  THEN  Z=Z-65536
2950      PTN%(J)=Z
2960    NEXT
2970    ON I+1 GOTO *C0,*C1,*C2,*C3,*C4
2980 *C0 : FOR J=0 TO 16 : DEF SPRITE 0,J    ,PTN%,0 : NEXT : GOTO *SP01
2990 *C1 : FOR J=0 TO  1 : DEF SPRITE 0,J+17,PTN%,0 : NEXT : GOTO *SP01
3000 *C2 : FOR J=0 TO  1 : DEF SPRITE 0,J+19,PTN%,0 : NEXT : GOTO *SP01
3010 *C3 :                 DEF SPRITE 0,  21,PTN%,0        : GOTO *SP01
3020 *C4 : FOR J=0 TO HMAX : DEF SPRITE 0,J+22,PTN%,0 : NEXT
3030 *SP01
3040  NEXT
3050  ERASE PTN%
3060 RETURN
3070 '-=======-  波  -=======-
3080 DATA 0006,0000,0006,0000,000C,0000,0006,0000,006C,6000,00CC,6000,0CC6
3090 DATA C600,06C6,CC00,CC6B,BC66,CC6B,6C66,BCBC,6BCC,CCBA,B6CC,AAAB,AAB6
3100 DATA BACB,CBA6,ABCA,CBAB,CABA,AABA,CABA,BABA,ABAA,ACAA,AAAC,ACAA,AACA
3110 DATA CAAC,ABCA,AAAA,AAAA,AABA,AAAA,AAAB,BABC,AAAA,ACAB,ABAA,AAAA,BACA
3120 DATA AAAA,AAAA,ABAA,AABA,BAAA,AAAA,AABA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
3130 '-=======-  水しぶき  -=======-
3140 DATA 0000,0000,CCC0,00BC,0000,C000,666C,0BC6,0000,6C00,CCC6,ABCC,0000
3150 DATA C6C0,CCCC,ABCC,0000,CCCC,CCCC,ABBC,C000,CCC6,CCCC,AABB,C000,CCCC
3160 DATA BBCC,0AAB,CC00,BCCC,AABB,00AA,CC00,AABC,0AAA,0000,BCC0,0AAB,0000
3170 DATA 0000,ABC0,000A,0000,0000,0AC0,0000,0000,0000,00BC,0000,0000,0000
3180 DATA 000C,0000,0000,0000,000B,0000,0000,0000,000A,0000,0000,0000
3190 '-=======-  いかだ  -=======-
3200 DATA 8888,8888,8888,8888,7777,7777,7777,7777,9999,9999,9999,9999,2222
3210 DATA 2222,2222,2222,9999,9999,9999,9999,7777,7777,7777,7777,8888,8888
3220 DATA 8888,8888,7777,7777,7777,7777,8888,8888,8888,8888,FFFF,FFFF,FFFF
3230 DATA FFFF,5555,5555,5555,5555,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3240 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3250 '-=======-  ぶたさん  -=======-
3260 DATA 0000,6610,0116,0000,1000,6666,1116,0001,6100,1144,4411,0011,4610
3270 DATA 1422,2241,0114,1660,1111,1111,0111,1661,1111,1111,1111,1111,1511
3280 DATA 1151,1111,1661,1111,1111,1111,1661,4441,1444,1111,1111,4544,4454
3290 DATA 1111,1111,4544,4454,1111,1111,4441,1444,1111,1110,1111,1111,0111
3300 DATA 1110,1111,1111,0111,1100,0001,1000,0011,2200,0000,0000,0022
3310 '-=======-  星  -=======-
3320 DATA 0000,0000,00DD,0000,0000,6000,000D,0000,000D,D600,000D,0000,000D
3330 DATA DDE0,00ED,0000,00DE,DDE0,00ED,0E00,0DE0,DE5D,0D5E,0ED0,DDE0,D7DD
3340 DATA DDD7,00ED,DE00,DDDD,DDDD,00ED,E000,8DDD,DDDD,000E,0000,D8DE,EDD8
3350 DATA 0000,0000,DDDE,0EDD,0000,E000,EDDD,EEDD,0000,DE0E,00ED,EDDE,0000
3360 DATA EDEE,000E,EDE0,0E0E,0EE0,0000,DE00,0EEE,0000,0000,E000,00EE
3370 '-=======-  パレット  -=======-
3380 DATA 1402,73FD,57ED,4F97,4334,0000,7FFF,22C2
3390 DATA 0E20,37A5,0010,347F,5D5F,7FE0,7EC0,0120
3400 '-=======-  面データ  -=======-
3410 DATA 0588168826883788478857886184738481849788A788B788C688D688E588
3420 DATA 02AA14882388358844885688658871C885889688A488B588C388D488E26A
3430 DATA 01A911A921A931A941A951A961A971A981A991A9A1A9B1A9C1A9D1A9E1A9
3440 DATA 62CA53CA44CA45CA46CA57CA68CA78CA88CA97CAA6CAA5CAA4CA93CA82CA
3450 DATA 0598E57805B8E55805D8E53805F8E518725882B8723882D82EE8CE287E08
3460 DATA 008A118A228A338A448A558A668A778A868A958AA48AB38AC28AD18AE08A
3470 DATA 700871187228733874487558766877787868795887A487B387C287D187E08
3480 DATA 0019112A223B334C445D556E667F778F869F95AEA4BDB3CCC2DBD1EAE0F9
3490 DATA 0AFC19EC28DC37CC46BC55AC649C738C847C956CA65CB74CC83CD92CEA1C
3500 DATA 0F781F682F583F484F385F286F18708F8FF89FE8AFD8BFC8CFB8DFA8EF98
```


★もしかしたら，近いうちにPSはゲーム機の標準になり，SSは，マルチメディアの標準になるのだろうか。（大阪府泉南市・ほしば裕昭21歳）……【影：何を言うんだ。NINTENDO64があるじゃないか。PC-FXも。つぐ美：LINXだって。たまごっちもあるわよ。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



ゴルフ+ビリヤード=このゲーム

ゼロスラッシュ

荻原　修平(18歳)

ビリヤードにゴルフを足したようなゲームです。

ルールと操作方法

操作はすべてマウスで行ないます。白いボールがマイボールです。マウスで方向→強さの順にセットします。マイボールを落とさずにボールをすべてポケットに入れてください。マイボールをポケットに落とすとリトライとなります。すべて落とすのにかかった打数を競います。ハイスコアを更新すると,ネームエントリーとなります。マウスを左右に動かして文字を選択し,左クリックで決定してください。右クリックで終了します。

注　意

このプログラムは,セーブ・ファイルとして,“hi_score.dat”を使用します。同ディレクトリ内に同名ファイルがないことを確認してください。

プログラムについて

関数fnatnはアークタンジェントが返す値を2πの範囲に拡張した関数です。486-66MHz&コンパイラに合わせてありますが,好みに合わせて420行のウエイトを設定してください。それと音がありません。それじゃ寂しいというかたは,T-GEAR等でSE(ボールの衝突音)を作成し,“SE1.SND”というファイル名で保存し,370行と1150行のrem文を消去してください。その際,340行の配列の大きさをサウンド・ファイルのファイル・サイズの1/2以上にしてください。

最後に

しばらくパソコンから離れていたので,久々のプログラミングです(気がついたら時代に取り残されていた…)。ゲーム・システムはありがちですが,まあ,久々の腕ならしということで。

次回からはもっと凝ったものを作る予定です。妙なことをいろいろやっていますが,盗めるテクがあればどんどん盗んでください。ちなみに私のハイスコアは43です。そうそう,タイトルの由来は,悩みに悩んだバグの原因です。fnatnという関数を定義する際,y/xという計算が入っていますが,x=0のとき,インタプリタではエラーが発生しますが,コンパイルすると非常に大きな数値が返されます。そのため,エラー処理が,正常に働かなかったのです。皆さん気をつけましょう。そういう訳で,“／0”(ゼロスラッシュ)なのです。…いやdeviceでもいいんですけど,それだと某格闘技ゲームと同じ名前になってしまうんでねぇ…。

《第1表》変数表

BX,BY	ボールの位置
V	ボールの速さ
AGL	ボールの移動方向
BR	ボールの有無
OX,OY	ボールの旧位置
RX,RY	ボールの衝突前の位置
S_N	ショット数
SL	トータル・スコア

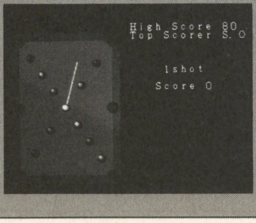
CHECKER FLAG

Dr.D:ビリヤード・ゲームじゃな。

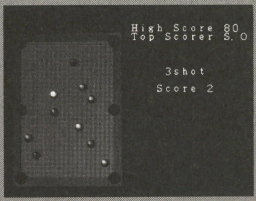
編:ゴルフを足したようなゲームと聞いていたから台の上に斜面とかがあるかと思ってましたけど。

Dr.D:そこまではやってないようじゃな。ちなみにこのゲームは486CPU以上でないと少し動作が遅いので注意してくれ。

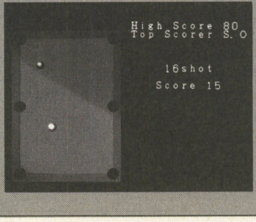
▲《写真1》タイトル画面



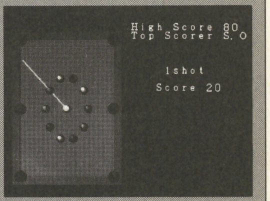
▼《写真2》ステージ1のスタート直後の画面



▲《写真3》バラバラになったぞ。この後が問題だね



▼《写真4》残り1個になった。もう少しだね



▼《写真5》ステージ2。これも簡単にはクリアできないぞ

★このハガキで書く,「質問・感想」に対する返事を掲載するページを作ってください!!(宮城県仙台市・聖徳太子16歳)……【影:お答えしよう。このOFコーナーこそがそれだ!担当の私が言うんだ,間違いない!編集長:影君,ここ違うぞ。影:何を言うんだ!】

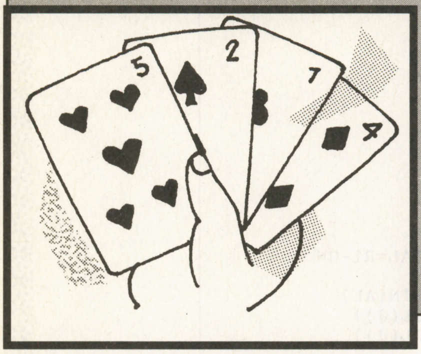
『ゼロスラッシュ』のプログラム・リスト

```
10 '                          -ZERO  SLASH-
20 *MAIN'                  <<<<メインルーチン>>>>
30 GOSUB *TITLE
40 GOSUB *RESET
50 GOSUB *LOAD
60 FOR SG=1 TO 4
70   GOSUB *BALLSET
80   WHILE BALL<>0
90     GOSUB *DATAWRITE
100      GOSUB *SHOT
110      WHILE ST<>11:ST=0
120        FOR I=0 TO 10
130          IF V(I)>0 THEN GOSUB *MOVE ELSE ST=ST+1:WR=WR+.05!
140        NEXT I
150        GOSUB *WAIT
160      WEND
170      S_N=S_N+1:SC=SC+1:MB=0:ST=0
180      IF SPRITE(0,0)=0 THEN GOSUB *PENALTY
190    WEND
200 NEXT
210 IF SC<=HS% THEN GOSUB *SAVE
220 END
230 *TITLE'                  <<<<タイトル画面>>>>
240 SCREEN@ 0:CLS:RANDOMIZE TIME
250 CIRCLE(320,180),60,%1,1.6!,,,F,,1
260 CIRCLE(320,180),48,%1,1.6!,,,F,,0
270 CONNECT(430,80)-(300,170)-(330,190)-(200,300)-(362,184)-(331,167)-(430,80),6
,OR,F,6
280 SYMBOL(256,320),"Z e r o   S l a s h",1,1,7,,,1
290 MOUSE 0:MOUSE 4,64,112,239,367:MOUSE 1,64,112,0
300 WHILE NOT MOUSE(2,0):WEND
310 RETURN
320 *RESET'                  <<<<初期設定>>>>
330 CLS:E=1'反発係数
340 DIM PAT%(127),C%(15),BX(10),BY(10),V(10),OX(10),OY(10),BR(10),AGL(10),SE%(10
20)
350 DEF FNATN(X,Y)=ATN(Y/X)-3.14159!*(X<0)
360 ON ERROR GOTO *ERROR
370 'LOAD@"se1.snd",SE%
380 FOR J=1 TO 15
390   CIRCLE(8-INT(J/4),8-INT(J/4)),INT(8-J/2),%J,,,,F
400 NEXT
410 GET@A(0,0)-(15,15),PAT%:DEF SPRITE 0,0,PAT%,0
420 R=31:G=31:B=31  :W=1000 'ウエイト
430 FOR J=0 TO 10
440   FOR K=0 TO 15
450     C%(K)=INT(R*K/15)*1024+INT(G*K/15)*32+INT(B*K/15)
460   NEXT:DEF SPRITE 2,J,C%
470   R=INT(RND*24)+4:G=INT(RND*24)+4:B=INT(RND*24)+4
480 NEXT J:CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN(64,112)
490 LINE(48,96)-(255,383),PSET,%2,BF
500 LINE(64,112)-(239,367),PSET,%4,BF
510 FOR J=0 TO 5
520   CIRCLE(64-(J>2)*176,112+(J MOD 3)*128),10,0,,,,F
530 NEXT:RETURN
540 *BALLSET'                  <<<<ボール配置>>>>
550 FOR J=0 TO 10
560   READ BX(J),BY(J):V(J)=0:RX(J)=BX(J):RY(J)=BY(J)
570   OX(J)=BX(J):OY(J)=BY(J):BR(J)=1
580   DEF SPRITE 1,J,(BX(J)-8,BY(J)-8),0,,,,J:SPRITE 0,J,1
590 NEXT J:BALL=10:MB=0:ST=0:OBL=10:S_N=1
600 RETURN
610 *SHOT'                  <<<<ボールショット>>>>
620 FOR J=0 TO 10:OX(J)=BX(J):OY(J)=BY(J):BR(J)=SPRITE(J,0):NEXT:OBL=BALL
630 WHILE NOT MB:MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
640   LINE(BX(0)+64,BY(0)+112)-(MX,MY),OR,1
650   WHILE (MOUSE(9) OR MOUSE (10) OR MB)=0:MB=MOUSE(2,0):WEND
660   LINE(BX(0)+64,BY(0)+112)-(MX,MY),AND,%6
670 WEND
680 Y=MY-112-BY(0):X=MX-64-BX(0):K=FNATN(X,Y):AGL(0)=K
690 WHILE MOUSE(2,0):WEND
700 WHILE NOT MOUSE(2,0)
710 J=(J+.5!) MOD 45:V=16*COS(3.14159!*J/22.5!)+16
720 LINE(BX(0)+64,BY(0)+112)-STEP(V*COS(AGL(0)),V*SIN(AGL(0))),OR,1
730 WAIT 1
740 LINE(BX(0)+64,BY(0)+112)-STEP(V*COS(AGL(0)),V*SIN(AGL(0))),AND,%6
750 WEND:V(0)=V/5:RETURN
760 *MOVE'                  <<<<ボール移動>>>>
770 RX(I)=BX(I):RY(I)=BY(I):V(I)=V(I)-.01!
780 BX(I)=BX(I)+COS(AGL(I))*V(I):BY(I)=BY(I)+SIN(AGL(I))*V(I)
790 SPRITE 6,I,BX(I)-SPRITE(I,6)-8,BY(I)-SPRITE(I,7)-8
800 IF BX(I)<8 OR BX(I)>168 THEN GOSUB *S_CHECK:GOTO 850
810 IF BY(I)<8 OR BY(I)>248 THEN GOSUB *L_CHECK:GOTO 850
820 FOR J=0 TO 10:IF I=J THEN 840
830   IF ((BX(I)-BX(J))^2+(BY(I)-BY(J))^2)<225 AND SPRITE(J,0)=1 THEN GOSUB *HIT
840 NEXT:IF V(I)<.05! THEN V(I)=0
850 RETURN
860 *S_CHECK'                  <<<<横壁チェック>>>>
870 GOSUB *HOLL_CHECK
880 X=-E*(V(I)*COS(AGL(I))):Y=V(I)*SIN(AGL(I)):BX(I)=RX(I):BY(I)=RY(I)
```


★98ソフトが，ほとんどなくなってしまった。みんな旧来のユーザーをみすててしまったのだろうか?!（三重県亀山市・打田良介16歳）……
【影：何を言うんだ。まだまだたくさん出ているじゃないか。エ○ゲーが！（バキッ★）つぐ美：投稿プログラム，よろしくね。】

```
890 V(I)=SQR(X^2+Y^2):K=FNATN(X,Y):AGL(I)=K:WR=.9!
900 RETURN
910 *L_CHECK'            ＜＜＜＜縦壁チェック＞＞＞＞
920 GOSUB *HOLL_CHECK
930 X=V(I)*COS(AGL(I)):Y=-E*(V(I)*SIN(AGL(I))):BX(I)=RX(I):BY(I)=RY(I)
940 V(I)=SQR(X^2+Y^2):K=FNATN(X,Y):AGL(I)=K:WR=.9!
950 RETURN
960 *HOLL_CHECK'        ＜＜＜＜ポケットチェック＞＞＞＞
970 FOR J=0 TO 5
980   IF (BX(I)+(J>2)*176)^2+(BY(I)-(J MOD 3)*128)^2 <=256 THEN
990     SPRITE 0,I,0:BALL=BALL+1*(I<>0):V(I)=0:ST=ST+1
1000    ENDIF
1010 NEXT:WR=.7!
1020 RETURN
1030 *HIT'              ＜＜＜＜ボール衝突＞＞＞＞
1040 V1=SQR( V(I)^2+V(J)^2-2*V(J)*V(I)*COS(AGL(I)-AGL(J)) )
1050 X=V(I)*COS(AGL(I))-V(J)*COS(AGL(J)):OGL=AGL(I)
1060 Y=V(I)*SIN(AGL(I))-V(J)*SIN(AGL(J)):K=FNATN(X,Y):R1=K
1070 X=BX(J)-BX(I):Y=BY(I)-BY(J):K=FNATN(X,Y):R2=K:GN=R2-1.57!:AL=R1-GN
1080 X=2*COS(AL):Y=(1-E)*SIN(AL):K=FNATN(X,Y):R3=K:R4=R3+GN
1090 V3=V1*SQR( COS(AL)^2+(1-E)^2/4*SIN(AL)^2 ):V2=(1+E)/2*V1*SIN(AL)
1100 V3X=V3*COS(R4)+V(J)*COS(AGL(J)):V3Y=V3*SIN(R4)+V(J)*SIN(AGL(J))
1110 V2X=V2*COS(R2)+V(J)*COS(AGL(J)):V2Y=V2*SIN(R2)+V(J)*SIN(AGL(J))
1120 V(I)=SQR( V3X^2+V3Y^2 ):X=V3X:Y=V3Y:K=FNATN(X,Y):AGL(I)=K
1130 V(J)=SQR( V2X^2+V2Y^2 ):X=V2X:Y=V2Y:K=FNATN(X,Y):AGL(J)=K
1140 IF (AGL(I)-OGL)^2>.01! THEN BX(I)=RX(I):BY(I)=RY(I)
1150 'PCMPLAY SE%,INT(V1*15+31)
1160 WR=.02!:RETURN
1170 *WAIT'             ＜＜＜＜ウエイト＞＞＞＞
1180 FOR J=0 TO W*WR:NEXT
1190 WR=1:RETURN
1200 *DATAWRITE'        ＜＜＜＜情報表示＞＞＞＞
1210 LINE(272,80)-(639,479),PRESET,,BF
1220 SYMBOL(320,160),AKCNV$(STR$(S_N)+"shot"),1,1,7
1230 SYMBOL(320,192),AKCNV$("Score"+STR$(SC)),1,1,7
1240 SYMBOL(272,96),AKCNV$("Top Scorer "+NM$),1,1,7
1250 SYMBOL(272,80),AKCNV$("High Score"+STR$(HS%)),1,1,7
1260 RETURN
1270 *PENALTY'          ＜＜＜＜リトライ＞＞＞＞
1280 FOR J=0 TO 10
1290   BX(J)=OX(J):BY(J)=OY(J):SPRITE 0,J,BR(J)
1300   SPRITE 6,J,BX(J)-SPRITE(J,6)-8,BY(J)-SPRITE(J,7)-8
1310 NEXT:BALL=OBL
1320 RETURN
1330 *LOAD'             ＜＜＜＜スコアセーブ＞＞＞＞
1340 OPEN "I",1,"hi_score.dat"
1350 INPUT#1,HS%,NM$:CLOSE:RETURN
1360 *SAVE'             ＜＜＜＜スコアロード＞＞＞＞
1370 WHILE NOT MOUSE(2,0)
1380   LINE(320,240)-(511,255),PRESET,,BF:WAIT 1
1390   SYMBOL(320,240),AKCNV$("High Score!!"),1,1,7:WAIT 1
1400 WEND:CN=0
1410 SYMBOL(318,272),STR$(SC),1,1,7
1420 WHILE MOUSE(2,0):WEND:MM=MOUSE(0)
1430 WHILE NOT MOUSE(2,1)
1440   WHILE NOT (MOUSE(2,0)=-1 OR MOUSE(2,1)=-1 OR FIX(MM/3)<>0):MM=MOUSE(9):WE
ND
1450   CN=(CN+SGN(FIX(MM/3))+96) MOD 96:MM=0
1460   LINE(352+LEN(N$)*16,288)-STEP(15,0),PRESET
1470   IF MOUSE(2,0)=-1 THEN
1480     IF CN=95 THEN
1490       N$=LEFT$(N$,LEN(N$)-1)
1500     ELSE
1510       IF LEN(N$)<10 THEN N$=N$+CHR$(CN+&H20)
1520     ENDIF
1530   ENDIF
1540   LINE(528,272)-STEP(-176+LEN(N$)*16,15),PRESET,,BF
1550   SYMBOL(352,272),AKCNV$(N$+CHR$(CN+&H20)),1,1,7:WAIT 10
1560   LINE(352+LEN(N$)*16,288)-STEP(15,0),PSET,2
1570   WHILE MOUSE(2,0):WEND:MOUSE 1,100,100
1580 WEND
1590 LINE(352+LEN(N$)*16,287)-STEP(15,0),PRESET
1600 KILL"hi_score.dat":OPEN "O",1,"hi_score.dat"
1610 PRINT #1,SC,N$:CLOSE
1620 RETURN
1630 *ERROR'            ＜＜＜＜エラー処理＞＞＞＞
1640 IF ERR=63 AND ERL=1600 THEN RESUME NEXT
1650 IF ERR=63 THEN HS%=80:NM$="S.O":RESUME NEXT
1660 IF ERR=57 THEN RESUME NEXT
1670 IF ERL=1490 THEN RESUME NEXT
1680 IF ERR<>11 AND ERR<>6 THEN SPRITE OFF:PRINT ERR,ERL:ERROR ERR
1690 K=3.14159!/2*SGN(Y)
1700 RESUME NEXT
1710 DATA 88,128,29,213,59,170,117,85,146,43,22,32,44,64,66,96,110,160,132,192,1
54,224
1720 DATA 88,128,128,128,120,163,100,185,76,185,56,163,48,128,56,93,76,71,100,71
,120,93
1730 DATA 88,208,88,128,80,114,96,114,72,100,88,100,104,100,64,86,80,86,96,86,11
2,86
1740 DATA 88,128,80,114,96,114,72,100,88,100,104,100,80,142,96,142,72,156,88,156
,104,156
```


★応募ハガキの市外局番のスペースがやたら狭い!! 東京を基準にしてる気がするが，うちの市は4桁なんだよ〜!! 5桁・6桁のところもあるだろうから，もう少し考えてくれ!!(岐阜県可児市・長谷川邦明20歳)……【影：どれどれ，う〜む…気合いで何とかなる！】



その名からわかるとおり，あれです

KABU

カブ

杉本　康宏(21歳)

内　容

トランプゲームの「かぶ」です。親のコンピュータ相手に戦いを繰り広げます。

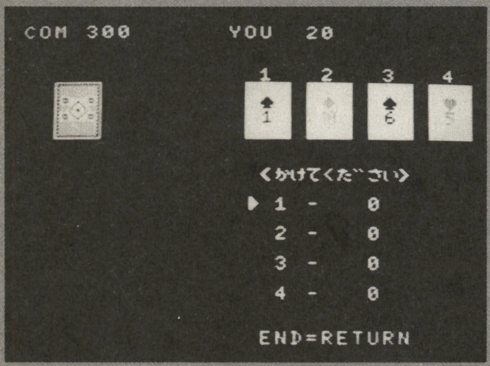
遊びかた

RUNするとしばらくしてタイトルが出ます。スペースでスタート。プレイヤー側には4枚カードが配られるので，カーソルの上下で賭けたい番号を選び，左右で賭け金を決めてください。賭け終わったらリターン・キーを押してください（最低どこかに1枚は賭けること)。すると2回目のカードが配られ，プレイヤーの賭けた番号については，もう1枚とるか聞いてきますので，Y，Nで答えてください(YはYESのY，NはNOのN。念のため)。

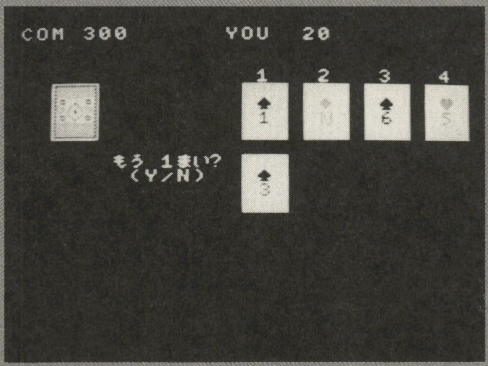
要はカードの合計の1の位が9に近いほど強く，9を「かぶ」と呼びます。同じ数の場合は，親であるコンピュータの勝ちになりますのでぬか喜びしないように。また「しっぴん」「くっぴん」「あらし」という役があり，「しっぴん」はプレイヤーのみの役で4と1の組み合わせであり，一方親は9と1の組み合わせが「くっぴん」，また共通の役で同じ数字が3枚そろうと「あらし」になり，これらは「かぶ」より強い役です(「あらし」は最強)。こうして賭け金をやりとりします。「しっぴん」「くっぴん」は2倍，「あらし」は3倍の金額になります。こうしてコンピュータを一文なしにするのです。あとの操作は画面にそのつど出てきます。

《第1表》主な変数表

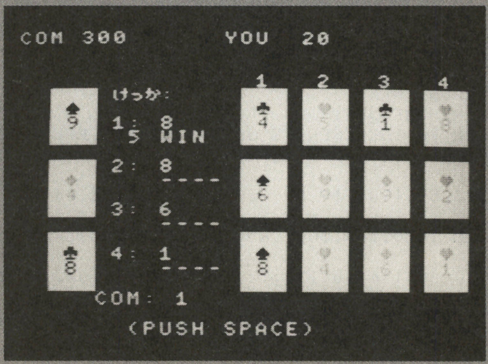
C(n)	画面に出ているカードのチェック
N(m,n)	m番目のn枚目のカード
C1(m,n)	カードが表か裏かのチェック
C2(n)	n番目が2枚か3枚かのチェック
B(n)	n番目に賭けた金額
SU	かけ金の合計
MO	プレイヤーの手持ちの金額
MS	場にある全金額（プレイヤーの分＋コンピュータの分）
S(n)	n番目のカード合計の1の位



▲《写真1》とりあえず1～4のどれかに賭けます



▶《写真2》足して下1ケタが9に近いほどよい



◀《写真3》賭けたところが親よりよければ賭けた分が2倍になって返ってきます

★マシン語を使ったプログラムに，マシン語についての解説をつけてくださるよう，お願いします。(山口市・命かけます授業中の兄22歳)……【編：というわけで，投稿者のみなさん，投稿プログラムのマシン語部分は，解説を付けてくれるととてもありがたいです！】

CHECKER FLAG

Dr.D：早い話が，おいちょかぶというゲームなのだけど，常にコンピュータが親で，プレイヤーが1人だけなのが残念。プレイヤーが親になったりすると，さらに楽しめるな。

プログラムについて

最も苦労したのはカードの裏側のデザインですわな。コンピュータの思考ルーチンは単純だし，効果音も適当にやっていい感じのを採用しただけだし。だからコンピュータの思考ルーチンはもっとよく改造できるはずです。

その他

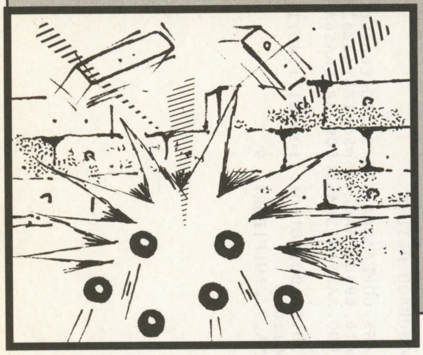
3年ほどパソコンという世界から離れていた私であります。そして久々に見たパソコンの世界とMSXの状況にド肝を抜かれた私であります。MSXって結構便利なんですけどね。てなわけで次回（？）に期待を。

『KABU』のプログラム・リスト

```
1 ' ♦♦♦ 1997,2,12 ♦♦♦
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:LOCATE1,1:PRINT"WAIT..."
20 DIMC(39),N(4,2),C1(4,2),C2(4),S(4),B(3):T$="T120SM800004L16":PLAYT$,T$,T$
30 READA$:FORI=0TO1:FORJ=0TO7:VPOKE840-(I=1)*128+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:R=RND(-TIME)
40 FORI=0TO1:FORJ=0TO8:FORK=0TO7:VPOKE768-(I=1)*128+J*8+K,VPEEK(392+J*8+K)¥2:NEX
TK,J,I:VPOKE8204,27:VPOKE8205,27
50 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE856-(IMOD2=1)*128+(I>1)*8+J,VPEEK(1024+I*8+J):NEXT:N
EXT:VPOKE8206,139:VPOKE8207,139
60 FORI=0TO11:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1296+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:N
EXT:VPOKE8212,75:VPOKE8213,75
70 READA$:B$="":FORI=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0)
=B$:MO=20:MS=320:GOTO610
80 ' ♦♦♦ MAIN 1 ♦♦♦
90 CLS:LOCATE1,1:PRINTUSING"COM ###";MS-MO:LOCATE14,1:PRINTUSING"YOU ###";MO:FOR
I=1TO4:LOCATEI*4+11,4:PRINTI:NEXT
100 FORI=0TO4:S(I)=0:NEXT:FORI=0TO39:C(I)=0:NEXT:J=0:FORI=0TO4:GOSUB660
110 IFI=4THENC1(I,J)=0ELSEC1(I,J)=1
120 GOSUB680:NEXT:Y=103:FORI=0TO3:B(I)=0:NEXT:PLAY"V13CEGV11CEG":LOCATE16,11:PRI
NT"<かけてくだ゛さい>"
130 FORI=0TO3:GOSUB750:NEXT:LOCATE16,22:PRINT"END=RETURN":SU=0
140 ' ♦♦♦ MAIN 2(BET) ♦♦♦
150 PUTSPRITE0,(120,Y),15,0:S=STICK(0)
160 Y=Y+((S=1ANDY>103)-(S=5ANDY<151))*16:A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN220
170 IF(S=7ORS=3)=0THEN150
180 I=(Y-103)/16:J=((S=7)-(S=3)):B(I)=B(I)+J:IFB(I)<0THEN190ELSESU=SU+J:IFSU>MOT
HENSU=SU-B(I):B(I)=0:GOTO200ELSE200
190 IFSU<MOTHENB(I)=MO-SU:SU=MO:ELSEB(I)=0
200 GOSUB750:LOCATE 17,21:PRINT USING"S - ###";SU:GOTO 150
210 ' ♦♦♦ MAIN 3 ♦♦♦
220 IFSU=0THEN150ELSEPUTSPRITE0,(0,209)
230 K=12:L=16:M=11:N=10:GOSUB800:FORI=0TO3:J=1:C2(I)=0
240 C1(I,J)=1:GOSUB660:GOSUB680:IFB(I)<>0THEN260
250 IFS(I)<6ANDJ<2THENJ=J+1:C2(I)=1:GOTO240ELSENEXT:GOTO300
260 PLAY"V12O5L64CDD-EO4L16":LOCATE7,10:PRINT"もう 1まい?":LOCATE8,11:PRINT"(Y/N)":C
1(I,J)=0:K=1:L=7:M=10:N=7
270 A$=INKEY$:IFA$="N"ORA$="n"THENGOSUB800:GOSUB820:GOSUB680:NEXT:GOTO300
280 IFA$="Y"ORA$="y"THENGOSUB800:GOSUB820:GOSUB680:J=J+1:C1(I,J)=1:C2(I)=1:GOSUB
660:GOSUB680:NEXTELSE270
290 ' ♦♦♦ THINKING OF COM ♦♦♦
300 I=4:J=1:C2(I)=0
310 C1(I,J)=0:GOSUB660:GOSUB680:IFJ=2THEN350ELSEIFS(I)=0AND(N(I,0)MOD10=0ORN(I,1
)MOD10=0)=-1THENS(I)=11:GOTO350
320 IFS(I)>6THEN350ELSEIFS(I)<5THENJ=J+1:C2(I)=1:GOTO310
330 S=0:FORK=0TO3:FORL=0TO2:IFC(K*10+L)=0THENS=S+1
340 NEXT:NEXT:IFS>8THENJ=J+1:C2(I)=1:GOTO310
350 K=16:L=20:PLAY"V13BG":GOSUB770
360 LOCATE16,20:PRINT"          "
370 FORI=0TO4:FORJ=0TO1+C2(I):IFC1(I,J)=0THENC1(I,J)=1:GOSUB820:GOSUB680
380 NEXT:NEXT:LOCATE7,5:PRINT"けっか:"
390 ' ♦♦♦ RESULT ♦♦♦
400 PLAY"V13O5C04CV11C":FORI=0TO4:IFS(I)=11THENB$="くっぴん":GOTO440
410 IFI<4ANDC2(I)=0ANDS(I)=5AND(N(I,0)MOD10=0ORN(I,1)MOD10=0)=-1THENB$="しっぴん":S
(I)=10:GOTO440
420 K=N(I,0)MOD10:IFC2(I)=1ANDK=N(I,1)MOD10ANDK=N(I,2)MOD10THENB$="あらし":S(I)=12-
(I=4):GOTO440
430 IFS(I)=9THENB$="かぶ"ELSEB$=STR$(S(I))
440 IFI=4THENA$="COM:"ELSEA$=STR$(I+1)+":"
450 LOCATE6,I*3+7:PRINTA$;B$:NEXT:FORI=0TO3:IFB(I)=0THENA$="    ----":GOTO500
460 IFS(I)>S(4)THENP=1:A$=" WIN":GOTO480ELSEP=-1:A$=" LOSE"
470 B(I)=B(I)-(S(4)=11)*B(I)-(S(4)=13)*2*B(I):GOTO490
480 B(I)=B(I)-(S(I)=10)*B(I)-(S(I)=12)*2*B(I)
490 MO=MO+B(I)*P:A$=STR$(B(I))+A$
500 LOCATE7,I*3+8:PRINTA$:NEXT:K=8:L=21:GOSUB770:IFMO<1THEN580
510 IFMO<MSTHEN90
520 ' ♦♦♦ ENDING ♦♦♦
530 CLS:FORI=0TO2:READA$,A:LOCATEA,I*3+8:FORJ=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,J,1):PRINTCH
R$(ASC(B$)-1)::NEXT:NEXT
540 A$(0)="V11CEDC":A$(1)="FEDC":A$(2)="GFEF":A$(3)="AGFG":FORI=0TO3:FORJ=0TO7+(
I>1)*4:PLAYA$(I):NEXT:NEXT
550 PLAY"V12G1","V9C1","V8O5G1"
560 GOTO560
570 ' ♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦
580 CLS:LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"V12L8O5DCO4BCGFEDC2L16":MO=20
590 IFPLAY(0)<>0THEN590
600 ' ♦♦♦ TITLE ♦♦♦
610 CLS:RESTORE880:FORI=0TO4:READA$:FORJ=1TO22:K=VAL(MID$(A$,J,1)):IFK=1THENB$=C
HR$(160)ELSEB$=" "
620 LOCATE4+J,2+I:PRINTB$:NEXT:NEXT
630 LOCATE9,11:PRINT"PUSH SPACE KEY":LOCATE7,17:PRINTCHR$(160);" 1997 YASYUHIRO
";CHR$(160)
640 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN90ELSE640
650 ' ♦♦♦ SUB(RND CARD) ♦♦♦
660 R=INT(RND(1)*39):IFC(R)=1THEN660ELSEC(R)=1:N(I,J)=R:S(I)=(S(I)+R+1)MOD10:RET
URN
670 ' ♦♦♦ SUB(CARD PUT) ♦♦♦
680 IFC1(I,J)=0THENV=162
690 X=I*4+15+(I=4)*28:Y=J*5+5:FORK=0TO3:FORL=0TO2:IFC1(I,J)=1THEN710
700 VPOKE6144+(Y+K)*32+X+L,V:V=V-(C1=0):NEXT:NEXT:RETURN
710 M=N(I,J)¥10:N=N(I,J)MOD10
720 IFK=1ANDL=1THENV=106+M-(M>1)*14ELSEIFK=2ANDL=1THENV=96+N-(M>1)*16ELSEV=160
730 GOTO700
740 ' ♦♦♦ SUB(BET MONEY) ♦♦♦
750 LOCATE17,I*2+13:PRINTUSING"# - ###";I+1;B(I):RETURN
760 ' ♦♦♦ SUB(PUSH SPACE) ♦♦♦
770 LOCATEK,L:PRINT"(PUSH SPACE)"
780 A$=INKEY$:IFA$=" "THENRETURNELSE780
790 ' ♦♦♦ SUB(WORD CLS) ♦♦♦
800 FORP=0TOK:LOCATEL,M+P:PRINTSPC(N):NEXT:RETURN
810 ' ♦♦♦ SUB(CARD CLS) ♦♦♦
820 K=3:L=I*4+15+(I=4)*28:M=J*5+5:N=3:GOSUB800:RETURN
830 DATA 4CD252565A52524C
840 DATA 007F6A556A556A55,00FFAA55AA55AA55,00FEAA56AA56AA56,604E6A4E60546A54
850 DATA AA00001824428199,0276527602562A16,69406E4A6E406A55,188142241800AA55
860 DATA AA0672567206AA56,6A556A556A557F00,AA55AA55AA55FF00,AA56AA56AA56FE00
870 DATA 30383C3E3C383000
880 DATA 1001000110001110001001,1010001001001001001001,1100001111001110001001,10
10001001001001001001,1001001001001110000110
890 DATA DPOHSBUMBUJPO,8,DPNきり!きのぁ!みくいご゜ち,7,。!UIF!FOE!。,9
```

★最近のC言語は短くよりもわかりやすく書くのが主流です。四辻さん，頑張って!!（埼玉県越谷市・古泉英義20歳）……【編：そんな言葉がうれしいそうです。みんなも応援してくださいね。つぐ美：四辻センセ，いつも〆切…キャー何すんのよ！影：ん？何か言ったかな？】

MSX/2/2+/turboR用



弾が増殖するぞ!ブロック崩しゲーム

ノラビッチビチラノハイチ

伊藤　直輝(18歳)

ブロック崩しタイプのゲームです。

モード

このゲームには四つのモードがあります。タイトル画面で選択します。

サセンモード……ノーレが一つ以上出ない厳しいゲーム。

ベーマガモード…ノーレが三つまで出る普通なゲーム。

スリキレモード…ノーレが六つまで出るまあまあなゲーム。

タメモード………ノーレが20個まで出るいっぱいなゲーム。

遊びかた

カーソル・キーかジョイスティックでドゥインクラーを左右に移動します。スペース・キーかⒶボタンを押していると高速に移動します。

このドゥインクラーでノーレを落とさないようにして跳ね返し，ハイチを倒し続けるゲームです。

ハイチはどんどん伸びますが，頭(クリーム色)にノーレを当てると死にます(2点)。ハイチの頭はゲーム・モードで決まっているノーレ数以上出ていない場合，ノーレになります。

ハイチの体にノーレを当てると崩れ，1点入ります。

ハイチを全滅させるとドーイドゥが上がり，より多いハイチが出現します。このとき，出ているノーレはすべてノラ・ノーレになり，ノラ・ノーレが出ている場合は，1個につき37点入ります。

ノラ・ノーレとは紫色をした強くなったノーレで，ハイチの体を突き抜けます。

《第1表》変数表

A$,B$,A,E	汎用
I	ループ用
Y	カーソル座標
C(n)	モード別ノーレ数
M	ノーレ数
L	ドーイドゥ
S	点数
H	最高点数

ノーレを全部下に落としてしまうと終わりです。

終わりに

このゲームを作るとき苦労したことは，ちょうどいいような難易度に調整する点です。そのため，四つモードを付けたりしました。

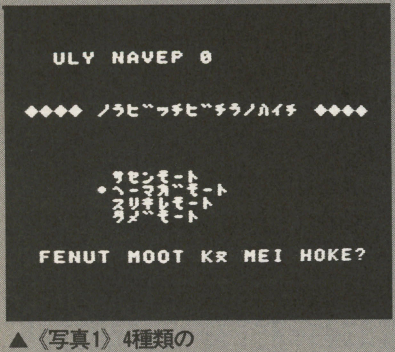
160行のループのカウント数を変えれば，ゲームの速さを変えられます。

★　★

CHECKER FLAG

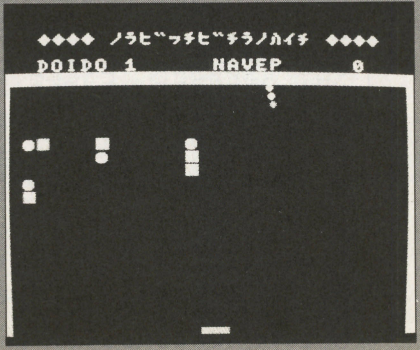
Dr.D：画面上の弾が増えたり，貫通弾に変わったりとなかなか楽しませてくれるのう。

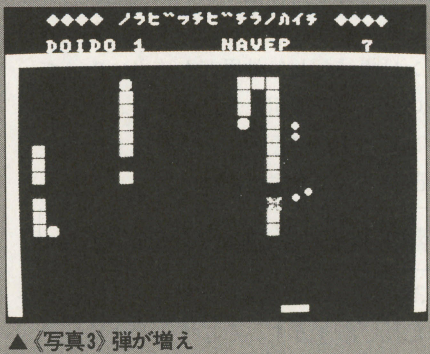
編：オールマシン語のおかげでスピードもあります。弱点は他人がリストを見ても分からないことですけどね。



▲《写真1》4種類のモードがあります

▼《写真2》最初は1個ですが，丸いブロックに当たると…





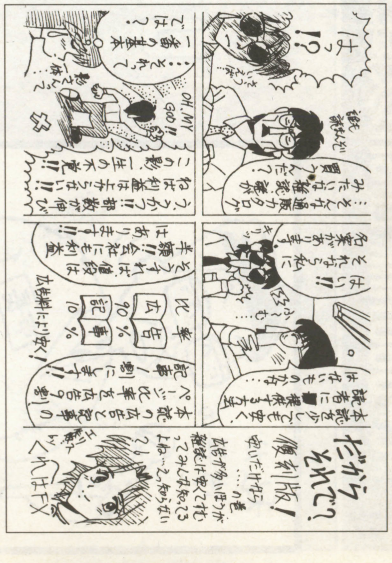
▲《写真3》弾が増えます。両方に気を配るのは大変です

★BASIC講座をカラー写真にも混じえて，はじめての人でもわかりやすい誌面にしてください!!(東京都杉並区・尾道勝也16歳)……【編：わかりやすい誌面を心がけているんですけどね。影：BASICページがカラーになるかはベーマガの売れ行き次第。みんな買うんだ!】

『ノラビッチビチラノハイチ』のプログラム・リスト

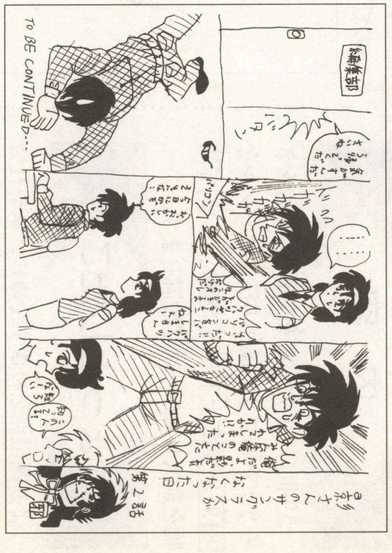
```
10 REM●●●●●●●● しょきせってい
20 CLEAR200,&HBEFF:KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,2,RND(-TIME):WIDTH32:DEFINTA-Z:DEF
USR=&HC000:DEFUSR1=&HC003:DEFUSR2=&HBF00
30 FORI=0TO71:READA$:POKE&HBF00+I,VAL("&H"+A$):NEXT:Y=11
40 FORI=0TO74:READA$,B$:IFUSR2(VARPTR(A$))<>VAL("&H"+B$)THENPRINT"Data error in"
130+I*10:E=E+1
50 NEXT:IFETHENPRINTE"error(s)":BEEP:END
60 VPOKE8204,238:VPOKE8205,32:VPOKE8206,128:VPOKE8207,64:VPOKE8208,176:SPRITE$(0
)="'みみ'":A$=STRING$(4,255):SPRITE$(1)=A$+STRING$(12,0)+A$:A$="♦♦♦♦ ﾉﾗﾋﾞｯﾁﾋﾞﾁﾗﾉﾊｲ
ﾁ ♦♦♦♦":C(0)=1:C(1)=3:C(2)=6:C(3)=20
70 REM●●●●● ｽﾀｰﾄｶﾞめん だよ。
80 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT:CLS:LOCATE4,5:PRINTA$:LOCATE10,10:PRINT"ｻｾﾝ
ﾓｰﾄﾞ":LOCATE10,11:PRINT"ﾍｰﾏｶﾞ ﾓｰﾄﾞ":LOCATE10,12:PRINT"ｽﾘｷﾚﾋﾞｰﾄﾞ":LOCATE10,13:PRINT"ﾀﾒ
"ﾓｰﾄﾞ":LOCATE5,16:PRINT"FENUT MOOT Kｦ MEI HOKE?"
90 LOCATE6,1:PRINT"ULY NAVEP";H
100 PUTSPRITE0,(72,Y*8),RND(1)*8+7,0:S=STICK(0)+STICK(1):Y=Y+(S=1ANDY>10)-(S=5AN
DY<13):FORI=0TO123:NEXT:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0GOTO100ELSEM=C(Y-10):CLS
110 LOCATE4,0:PRINTA$:FORI=1TO30:VPOKE6240+I,96:NEXT:FORI=4TO22:VPOKE6145+I*32,9
6:VPOKE6174+I*32,96:NEXT:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,28:SOUND8,15:SOUND10,16
:SOUND12,20:PUTSPRITE0,(120,176),15,1
120 L=1:S=0:GOSUB180:A=USR1(M):GOTO150
130 '●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ だよ
140 A=USR(0):SOUND0,0:IFA=-2THENL=L-(L<40):GOSUB180ELSEIFA=-1GOTO190ELSEIFA<>0TH
ENS=S+AELSE160
150 LOCATE16,2:PRINTUSING"NAVEP #####";S;
160 FORI=0TO35:NEXT:GOTO140
170 '●●● SUB ROOTINE
180 FORI=4TO22:LOCATE3,I:PRINTSPC(26):SOUND0,255-I:NEXT:FORI=0TOL+2:LOCATERND(1)
*26+3,RND(1)*10+5:SOUND0,RND(1)*256:PRINT"●":SOUND0,0:NEXT:LOCATE4,2:PRINT"DOIDO
";L;:RETURN
190 LOCATE10,12:PRINT"HOKE DOYRED":PLAY"V15T255L16O3CDCEO5DCDCECO4DDD+D+EDEFGR",
"V15T255O4L8CC4CCO7CCDFE":H=H-(S>H)*(S-H)
191 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0ORPLAY(0)GOTO191ELSE80
200 '●●● DATA for you
210 DATA 23,23,5E,23,56,EB,23,5E,23,56,D9,21,00,00,D9,2A,46,BF,6,20,CD,3B,BF,CB,
27,CB,27,CB,27,CB,27,4F,CD,3B,BF,B1,77,D9,6,0,4F,9,D9,23,10,E6,22,46,BF,D9,7C,E6
,F,67,22,F8,F7,D9,C9,1A,FE,3A,38,2,D6,7,D6,30,13,C9,00,C0
220 DATA C32DC023237E32B2CA2189C0E511400301 2800C5CD5C00C1E1E5C5118003CD5C,DE5
230 DATA 00C1E111C003CD5C00CD7EC1C9CDB6C82AB7CA22F8F7C97BCD4D00C9CD4A00C9,182
240 DATA CDD500C9CDD800C9CF049F072A48C05D54294D44300103192248C02A4AC05D54,C4B
250 DATA ED6A1909224AC0A5C9CD9300C9CB3FCB3FCB3F4F060050CB3BCB3BCB3B210018,D4A
260 DATA EB29292929291909C9FEFEFEFEFEFEFE00EEEEFE38FEEEEE00D3E77E862076F7,3CC
270 DATA DBC3D1044005204BDB08428000810081 10218AC9229ACAAF3243C93A43C9FE30,D35
280 DATA D2D3C02A9ACA360023229ACA2143C934C3BBC0215AC9229ACA210ACA229ECA21,EDB
290 DATA 3ACA22A0CA216ACA229CCA21001822B3CAAF32AFCAAF32B1CAAF3243C93A43C9,F2E
300 DATA FE18D0AF3244C93A44C9FE20D277C12AB3CACD3CC0FE85C269C13AAFCA3C32AF,1F2
310 DATA CA3E03CD4CC0878787C6603242C93A42C9FE60C23BC13E683242C93A42C92A9A,F29
320 DATA CA7723229ACA3A44C92A9ECA7723229ECA3A43C92AA0CA772322A0CA3E03CD4C,E41
330 DATA C02A9CCA7723229CCA2AB3CA2322B3CA2144C934C307C12143C934C3FDC02146,F10
340 DATA C9229ACAAF3243C93A43C9FE44D2A0C12A9ACA360023229ACA2143C934C388C1,FD1
350 DATA CDB1C03E1032B0CA3E783245C93E0132AECA3E013246C93E8032BAC93EAC32CE,DF4
360 DATA C93E0132E2C93EFB32F6C9C9AFCD44C03CCADDC13E01CD44C03CC2E3C1210C00,0DB
370 DATA C3E6C12104007D3242C93E01CD40C0F5AFCD40C0E184FE03CA03C2FE07CA10C2,05C
380 DATA C31AC22142C93A45C9863245C9C31AC22142C93A45C9963245C93A45C9FEE1DA,FC3
390 DATA 2AC23EE03245C9C337C23A45C9FE10D237C23E103245C93A45C95F21011BCD37,D9D
400 DATA C03E07CD4CC0C6075F21031BCD37C0C96B0F0F0FE61F5F7D0F0F0FE61F4FAF32,BB1
410 DATA 42C9215AC9229CCA210ACA22A6CA213ACA22A8CAAF3244C93A44C9FE30D2B9C2,FC7
420 DATA 2AA6CA7EBBC29DC22AA8CA7EB9C29DC22A9CCA36003E013242C9C3B9C22A9CCA,0F8
430 DATA 23229CCA2AA6CA2322A6CA2AA8CA2322A8CA2144C934C378C23A42C9B7CA5DC3,F92
440 DATA C5D53AAFCA3D32AFCA2AB7CA232322B7CA1E202AB3CACD37C01E143E06CD69C0,EDE
450 DATA 1E003E0DCD69C021B2CA3AAECAD1C1BEC8C53AAECA3C32AECA2146C9229CCAAF,08A
460 DATA 3244C92A9CCA7EB7CA1CC33A44C93C3244C92A9CCA23229CCAC303C32A9CCA36,EF9
470 DATA 017B878787C6032144C94E060021BAC90977C179878787C6032144C94E060021,BBB
480 DATA CEC909772144C94E060021E2C909360121 44C94E060021F6C9093604C92AB7CA,BBE
490 DATA 2322B7CA1E0A3E06CD69C01E003E0DCD69C0218AC9229CCAAF3244C92A9CCA7E,D7F
500 DATA B7CA95C32A9CCA23229CCA3A44C93C3244C9C37CC32AB3CACD3CC03C3242C93A,FFB
510 DATA 42C95F2AB3CACD37C03A42C92A9CCA772AB3CAEB2144C96E26002901B9CA0973,E9E
520 DATA 2372C9CD3CC03242C93A42C9FE68CAE9C33A42C9FE70CAE9C33A42C9FE78CAE9,31C
530 DATA C33A42C9FE85C2EFC3210100C3F2C32100007DC92146C9229ACA21BAC9229ECA,FE4
540 DATA 21CEC922A0CA21E2C922A2CA21F6C922A4CA21041B22B5CAAF3243C93A43C9FE,020
550 DATA 14D02A9ACA7EB7CAA3C62A9ECA7E32AACA2AA0CA7E32ABCA2AA2CA7E32ACCA2A,12F
560 DATA A4CA7E32ADCA21ACCA3AAACA8632AACA21ADCA3AABCA8632ABCA3AAACAFE11D2,209
570 DATA 80C43E1032AACA21ACCA3EFF9632ACCA3AACCA3C32ACCA1E50AFCD69C0C3A3C4,11B
580 DATA 3AAACAFEECDAA3C43EEC32AACA21ACCA3EFF9632ACCA3AACCA3C32ACCA1E50AF,26C
590 DATA CD69C03AABCAFE20D2C6C43E1F32ABCA21ADCA3EFF9632ADCA3AADCA3C32ADCA,1CD
600 DATA 1E50AFCD69C021AACA3A45C9D604BED263C53A45C9C610473AAACAB8D263C53A,081
610 DATA ABCAFEACDA63C53AABCAFEB6D263C53EAC32ABCA2145C93AAACA96D60632ACCA,306
620 DATA 3AACCAFE81DA13C53AACCAC60732ADCAC31BC53AACCAD60732ADCA3AADCAFE80,20F
630 DATA DA2BC53AADCAFEFEDA30C53EFD32ADCA3AACCAFE08DA48C53AACCAFE80D248C5,3D4
640 DATA 3E0732ACCAC35DC53AACCAFE81DA5DC53AACCAFEF9D25DC53EF932ACCA1E32AF,276
650 DATA CD69C03AABCAFEB9DA82C52A9ACA36003AAECA3D32AECA1ED12AB5CACD37C0C3,1F9
660 DATA A3C63AABCA5F2AB5CACD37C03AAACA5F2AB5CA23CD37C01E002AB5CA2323CD37,F92
670 DATA C02A9ACA7E3DC2AFC5210F00C3B2C5210D00EB2AB5CA232323CD37C03AABCA3C,E83
680 DATA 5F21ACCA3AAACA863CCD6DC022B3CA2AB3CACDC3C3B7CA01C63AABCA3C5F21AC,158
690 DATA CA3AAACA863CCD50C22A9ACA7E3DC201C621ACCA3EFF9632ACCA3AACCA3C32AC,0C7
700 DATA CA21ADCA3AABCA863C5F3AAACA3CCD6DC022B3CA2AB3CACDC3C3B7CA46C621AD,20A
710 DATA CA3AABCA863C5F3AAACA3CCD50C22A9ACA7E3DC246C621ADCA3EFF9632ADCA3A,0C8
720 DATA ADCA3C32ADCA21ADCA3AABCA863C5F21ACCA3AAACA863CCD6DC022B3CA2AB3CA,10B
730 DATA CDC3C3B7CAA3C621ADCA3AABCA863C5F21ACCA3AAACA863CCD50C22A9ACA7E3D,1D4
740 DATA C2A3C621ACCA3EFF9632ACCA3AACCA3C32ACCA21ADCA3EFF9632ADCA3AADCA3C,1D2
750 DATA 32ADCA2AB5CA2323232322B5CA2A9ACA23229ACA3AAACA2A9ECA7723229ECA3A,E54
760 DATA ABCA2AA0CA772322A0CA3AACCA2AA2CA772322A2CA3AADCA2AA4CA772322A4CA,010
770 DATA 2143C934C31CC4215AC9229ACA210ACA229ECA213ACA22A0CA216ACA229CCAAF,E8A
780 DATA 3243C93A43C9FE30D02A9ACA7EB7CA16C82A9ECA7E32AACA2AA0CA7E32ABCA3E,09A
790 DATA 0FCD4CC0FE07C216C82A9ACA5E3AAACA4F060021ABCA6E2600292929290901,B7D
800 DATA 001809CD37C02A9CCA7EB7CA60C7FE01CA87C7FE02CAAEC7FE03CAD5C7C3FBC7,2DD
810 DATA 3AAACAFE03CA71C73E03CD4CC0B7C27DC73E03CD4CC02A9CCA77C3FBC73AAACA,1DC
820 DATA 3D32AACAC3FBC73AAACAFE1CCA98C73E03CD4CC0B7C2A4C73E03CD4CC02A9CCA,201
830 DATA 77C3FBC73AAACA3C32AACAC3FBC73AABCAFE05CABFC73E03CD4CC0B7C2CBC73E,376
840 DATA 03CD4CC02A9CCA77C3FBC73AABCA3D32ABCAC3FBC721B0CA3AABCABECAE8C73E,33F
850 DATA 03CD4CC0B7C2F4C73E03CD4CC02A9CCA77C3FBC73AABCA3C32ABCA1E853AAACA,199
860 DATA 4F060021ABCA6E2600292929290901001809CD37C02A9ACA23229ACA3AAACA,A20
870 DATA 2A9ECA7723229ECA3AABCA2AA0CA772322A0CA2A9CCA23229CCA2143C934C303,E81
880 DATA C7218AC9229ACA21B9CA2219CBAF3243C93A43C9FE30D02A9ACA7EB7CAA0C82A,0BB
890 DATA 9ACA7EFE6DCA7AC82A9ACA7EFE75CA7AC82A9ACA7EFE7DC28EC82A9ACA36001E,265
900 DATA 202A19CB7E23666FCD37C0C3A0C82A9ACA5E2A19CB7E23666FCD37C02A9ACA34,E89
910 DATA 2A9ACA23229ACA2A19CB23232219CB2143C934C351C821000022B7CA3AB1CAB7,CFE
920 DATA CA09C9CDB1C02146C9229ACAAF3243C93A43C9FE14D209C92A9ACA7E3DC2E8C8,134
930 DATA 2A9ACA3602C3FBC82A9ACA7EFE02C2FBC82AB7CA0125000922B7CA2A9ACA2322,F2D
940 DATA 9ACA2143C934C3D0C8CDCCC1CDF4C3CDE7C6CD41C83AAFCAB7C236C921FEFF22,4B9
950 DATA B7CA3E0132B1CA3AB0CAFE14CA36C93AB0CA3C32B0CA3AAECAB7C021FFFF22B7,1B9
960 DATA CAC9123456780000000000000000000000000000000000000000000000000000,2A7
970 '●●●● ENDING (1997 N.I) MSX&MSX
```

評…不覚…不覚…不覚ぅ…（影）



by　くれはFX

評…人間はたまに違うかっこするとこう…（影）



by　邪道坊やQ

★LANの特集を組んでほしいです。設定に失敗してばかりなので……。と言ってみても，影さんにはギャグでかわされるだろうなぁ…。（鳥取県米子市・船川　真24歳）……【影：F8キーを押すか，キーボードからR…つぐ美：影さん，「RUN」じゃないのよ。】

PC-8801mkⅡSR以降（N88-日本語BASIC V2モード）用

君は市長だ！と言うともう分かるよね

urban development（アーバン デベロップメント）

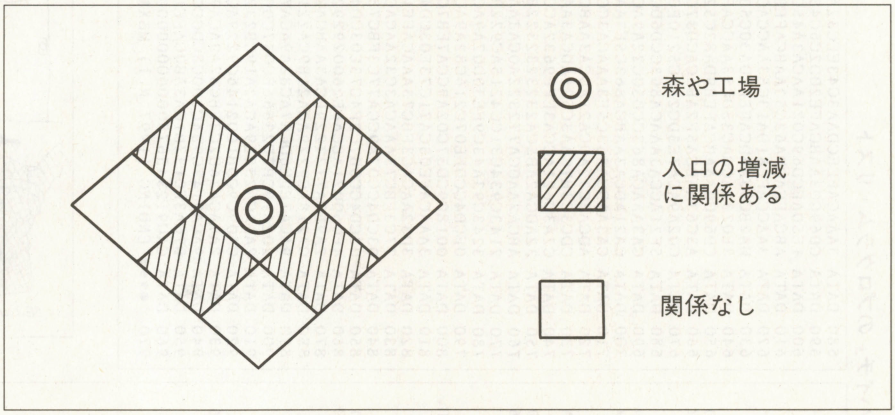
鈴木　朋裕（17歳）

内　容

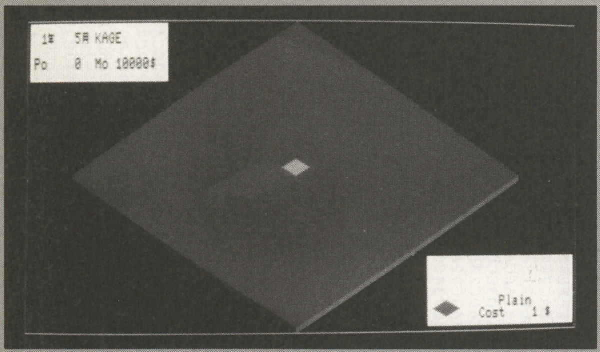
5年間のあいだに町を発展させ得点をきそうゲームです。操作方法はカーソルを[8][2][3][4]で上下左右に動かし，[5]で建物を選択しスペースで設置します。

ちょっとしたこと

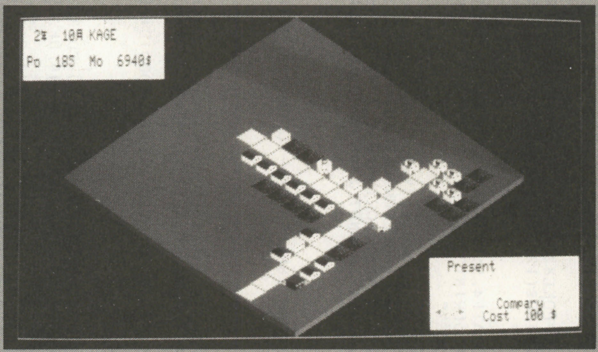
より高得点をめざすために，家や社会などを**第1図**のように森に隣接するようにし，工場は隣接しないようにするといいです。人口が増えない，もしくは減っていくときは，家や会社，工場の比率が悪いのでたりなそうなものを設置するといいでしょう。それと森や道，警察署などが多くあると人口が増えます。



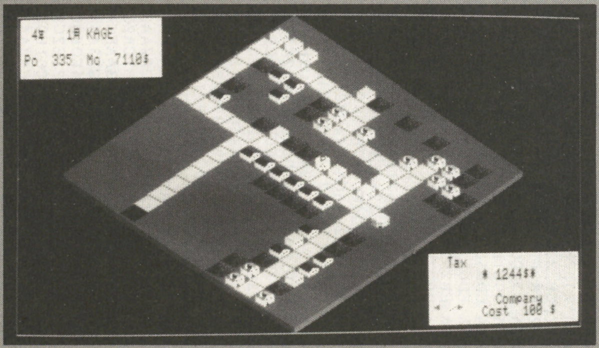
《第1図》ゲームのテクニック例



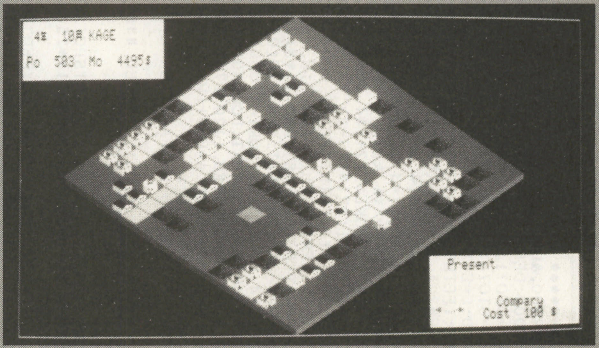
▲《写真1》当然最初は何も建っていません



▲《写真2》家とお店と工場をバランスよく作ろう



▲《写真3》かなり大きくなったぞ。警察署も忘れずに



▲《写真4》人口もかなり増えたぞ

★アンチDOS/Vの私にとって，98の記事はうれしいのですが，98の記事って少なくありません？ どうですか？ 影様。（北海道札幌市・MATTA15歳）……【影：アンチDOS/VなんていうからMacユーザーと思ったら98か。でも「様」づけで呼ばれるのも悪くないぞ。】

『urban development』のプログラム・リスト

```
10 '(syoki   / *.*.*  )
20 CLS 3:CLEAR:NEW CMD:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
30 DIM M(30,30),C%(67,11),D(11,6),CS(11),MS$(14),N(11)
40 COLOR 7:MO=10000:J=1:TR=12:BW=7:XX=15:YY=14:MK=1:YE=1
50 CMD PAL 1,&O200:CMD PAL 2,&O300:CMD PAL 3,&O400:CMD PAL 4,&O205
60 CMD PAL  5,&O40:CMD PAL 6,&O444:CMD PAL 7,&O666:COLOR 7
70 '(read    / *.*.*  )
80 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):LOCATE 34,12:PRINT "WAIT A MOMENT !"
90   FOR L=1 TO 11:FOR I=0 TO 67:READ A$    :C%(I,L)=VAL("&H"+A$):NEXT I,L
100  FOR L=1 TO 11:FOR I=1 TO 6 :READ D(L,I):NEXT I,L
110  FOR L=1 TO  7:Z=Z+1                    :CS(L)=Z    :NEXT L
120  FOR L=0 TO 30:FOR I=0 TO 30:M(I,L)=1   :NEXT I,L
130  FOR L=0 TO 14:              READ MS$(L):NEXT
140  FOR L=0 TO  1:              READ MU$(L):NEXT
150 '(setei  / *.*.*  )
160 FOR I=1 TO 700:PSET(INT(RND(1)*640),INT(RND(1)*199)),INT(RND(1)*7):NEXT I
170 GOSUB 220:K$=INKEY$:KY=19:O=0:GOSUB 180:GOTO 190
180 LOCATE 60,KY:PRINT MS$(O):RETURN
190 LOCATE 66,KY:INPUT N$
200 N$=LEFT$(N$,10):CLS:GOSUB 630:GOSUB 700:GOTO 290
210 '(screen / *.*.*  )
220 CLS:FOR I=0 TO 1:LINE(51+259*I,98-97*I)-(310+259*I,195-97*I),2:NEXT
230 FOR I=0 TO 1:LINE(52+258*I,97+98*I)-(310+258*I,1+97*I),2:NEXT
240 PAINT(310,100),2,2:FOR I=0 TO 1:FOR L=0 TO 3
250 LINE(51+259*I,99+L+97*I)-(310+259*I,196+L-98*I),(I+1+I):NEXT L,I
260 LINE(0,0)-(639,199),4,B:LINE(4,2)-(165,38),7,BF
270 LINE(6,3)-(163,37),6,BF:LINE(460,150)-(635,195),7,BF
280 LINE(462,151)-(633,194),6,BF:CLS:COLOR 0:RETURN
290 GOSUB 1080
300 '(main   / cont   )
310 TI=TI+5:IF TI=>2500 THEN GOSUB 620 ELSE GOSUB 940
320 X=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):Y=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
330 IF INP(9)=191 THEN 510
340 IF INP(0)=223 THEN GOSUB 700
350 ZX=XX:ZY=YY:XX=X+XX:YY=Y+YY
360 IF Y=0 THEN 380
370 IF N=1 THEN XX=XX-1 ELSE IF N=0 THEN XX=XX+1
380 IF X=0 THEN 400
390 IF H=1 THEN YY=YY-1 ELSE IF H=0 THEN YY=YY+1
400 IF XX<0 THEN XX=0 ELSE IF XX>30 THEN XX=30
410 IF YY<0 THEN YY=0 ELSE IF YY>30 THEN YY=30
420 LY=0:MY=30:LX=ABS(15-YY):MX=(30-(ABS(YY-15)))
430 IF XX<LX THEN XX=LX ELSE IF XX>MX THEN XX=MX
440 IF YY<LY THEN XX=MX ELSE IF YY>MY THEN XX=MX
450 IF N=1 THEN N=0 ELSE N=1
460 IF H=1 THEN H=0 ELSE H=1
470 TI=TI+16:PUT(16*ZX+54,6*ZY+3),C%(0,3):GOSUB 1080
480 X=0:Y=0:CT=CT+1:IF CT=7 THEN 760
490 FOR I=0 TO WA:WA=20:NEXT:GOTO 310
500 '(put    / grafic )
510 IF S=1 AND M(XX,YY)<>1 THEN 570 ELSE IF M(XX,YY)<>1 THEN 310 ELSE 690
520 S=CS(B):NN=-1:N(S)=N(S)+1:FOR I=2 TO 6:Q(I)=Q(I)+D(S,I):NEXT
530 PUT(16*XX+54,YY*6+3),C%(0,1):M(XX,YY)=S
540 IF THK=0 THEN GOSUB 840
550 PUT(16*XX+54,6*YY+3),C%(0,S):GOSUB 1030:GOSUB 1080
560 GOSUB 980:THK=0:GOTO 290
570 FOR I=2 TO 6:Q(I)=Q(I)-D(M(XX,YY),I):NEXT:N(M(XX,YY))=N(M(XX,YY))-1
580 NN=1:PUT(16*XX+54,YY*6+3),C%(0,M(XX,YY)):GOSUB 840:M(XX,YY)=1
590 PUT(16*XX+54,YY*6+3),C%(0,1):GOTO 690
600 GOSUB 1070:TI=TI+4:GOSUB 1080:GOTO 320
610 '( put   / texit  )
620 TI=0:MK=MK+1:IF MK>12 THEN GOSUB 660
630 LOCATE 10,1:PRINT N$
640 LOCATE 2,1:PRINT USING "#年  ##月 ";YE;MK
650 LOCATE 1,3:PRINT USING "Po ####  Mo #####$";PO;MO:RETURN
660 BEEP:YE=YE+1:MK=1:GOSUB 1070:KY=19:O=1:GOSUB 180:CMD PLAY "V13"+MU$(1)
670 TA=3*PO+Q(6):LOCATE 65,20:PRINT USING"*#####$*";TA:MO=MO+TA
680 GOSUB 650:IF YE>5 THEN 1100 ELSE RETURN
```


《第1表》フローチャート

10～60	………初期設定
70～140	………DATA読み込み
150～200	……SETEI
210～290	……背景
300～490	……メイン
500～600	……キャラクター・プット
610～740	……テキスト画面表示
750～820	……人口の増減の計算(1)
830～930	……人口の増減の計算(2)
940～1050	……イベント
1060～1080	…CLS
1090～1200	…ENDING
1210～1860	…DATA

《第2表》変数表

YI,MK	……………年，月	N$	………………名前
XX,YY,X,Y,N,H	…カーソル座標	N(m)	……………たてもののかず
ZX,ZY	……………一つ前のカーソル座標	Q(m)	……………DATA
MO	………………持ち金	TA	………………ぜいきん
PO	………………人口	PX,PY,RO,IP	……人口の計算用
TI,WA,CT	………ウエイト	KY,O	……………メッセージ座標
C%(m,n)	………キャラクター	LO,CA,NN	
D(m,n)	…………キャラDATA	AB,AC,AD	………雑用
CS(m),S,B	………キャラ・ナンバー	AE	
M(m,n)	…………マップ座標	IV,HT,BW	………イベント関係用
MS$(m)	…………メッセージDATA	SC,YU(I)	…………スコア
MU$(m)	…………音楽DATA		

プログラムについて

大変ゴチャゴチャして，飛びまくってますがそのまま入力してください。初めてゲームをやるときはGOTO 1190でファイルを作ってから，もう一度RUNさせてください。

苦労した点

この作品は，一度送ってボツになったものを改良したものです。一番苦労したのは，グラフィックでしょう。人口の計算式もかなり苦労しました。改造は，ゴチャゴチャしているのであまりおすすめできません。

最後に

アナログ・ディスプレイがないと，キャラクターがおかしくなります。ENDING時の%表示は100に近ければ近いほどいいです。How many filesは1以上を入力してください。

★参考にしたもの

・シムシティー　ヨーロッパ戦線

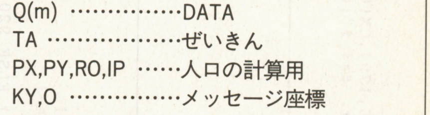
CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，あの有名な都市建設ゲームをPC-88で作ったというわけじゃな。

編：この画面は某鉄道ゲームにも似ていますね。でも良くできてますよ。

Dr.D：ある程度人口が増えると特別な建物が建てられるぞ。

・N88-BASIC V2モード



★12年前，はじめてOFコーナーに載り，12年後の今，はじめて「チャレンジ・ハイスコア！」に載った。あと12年したら，プログラムが載ってたらいいな!!（京都市・**畠中貴明24歳**）……【**影**：チャレハイに載るとは強者だな。でも12年後，このコーナーは存在するだろうか…。】

```
690 MO=MO-D(S,1):IF MO<0 THEN 740 ELSE GOSUB 650:GOTO 520
700 B=B+1:IF CS(B)=0 THEN B=1 ELSE S=CS(B)
710 LINE(466,179)-(498,190),6,BF:PUT(466,179),C%(0,3):PUT(466,179),C%(0,CS(B))
720 LOCATE 65,22:PRINT MS$(3+S):LOCATE 65,23:PRINT USING"Cost  ### $";D(S,1)
730 S=CS(B):FOR I=0 TO 400:NEXT:RETURN
740 GOSUB 1080:MO=MO+D(S,1):GOSUB 1070:GOTO 290
750 '(move.p /  (1)    )────────────────────
760 PY=100+Q(3)+Q(4)+Q(5):IF PY>100 THEN PX=100 ELSE PX=PY
770 RO=INT(Q(2)*(PX/100)):IN=INT(RND(1)*3)+2:
780 IF 1/2*N(4)+.1*N(4)<1.2*N(5)+N(6) THEN IP=IP+1
790 IF .8*N(5)<=N(6) AND 1.2*N(5)>=N(6) THEN IP=IP+1
800 IF IP=2 THEN PO=PO+IN ELSE PO=PO-IN
810 IF PO>RO THEN PO=RO ELSE IF PO<0 THEN PO=0
820 GOSUB 650:TI=TI+2:IP=0:CT=0:WA=0:GOTO 490
830 '(move.p /  (2)    )────────────────────
840 IF S=2 THEN CA=-1 ELSE IF S=3 OR S=7 THEN NN=0 ELSE CA=1
850 IF YY=0 THEN AB=1 ELSE IF YY=30 THEN AC=0
860 IF XX=0 THEN AD=1 ELSE IF XX=30 THEN AE=0
870 FOR L=AB TO AC:FOR I=AD TO AE:XF=M(XX+(2*I-1),YY+(2*L-1))
880 IF M(XX,YY)=4 OR M(XX,YY)=5 THEN 910 ELSE IF S=1 THEN LO=-1
890 IF M(XX,YY)=6 THEN LO=1
900 IF XF=4 OR XF=5 OR XF=6 THEN Q(2)=Q(2)+3*(LO*(-NN)*(-CA)) ELSE 920
910 IF XF=2 THEN Q(2)=Q(2)+3*(-NN) ELSE IF XF=6 THEN Q(2)=Q(2)-3*(-NN)
920 NEXT I,L:AB=0:AC=1:AD=0:AE=1:LO=1:THK=1:RETURN
930 '(ivent  / *.*.*  )────────────────────
940 IV=(INT(RND(1)*10000)):IF IV>2 THEN RETURN
950 HT=INT(PO/8)+RND(1)*50:MO=MO-HT:GOSUB 1070:KY=19:O=2:GOSUB 180
960 BEEP:FOR I=0 TO 8:ROLL 1:ROLL -1:LINE(0,0)-(639,199),4,B:NEXT
970 LOCATE 65,20:PRINT USING"Damege ####$";HT:GOSUB 650:RETURN
980 IF N(4)+N(5)+N(6)>=J*20 THEN BW=BW+1 ELSE RETURN
990 BB=0:FOR I=0 TO 1:IF CS(8+I)<>0 THEN BB=BB+1
1000 NEXT:IF BB=2 THEN RETURN
1010 J=J+1:IF BW>11 THEN BW=8
1020 CS(8+BB)=BW:CMD PLAY MU$(0):KY=19:O=3:GOSUB 1070:GOSUB 180:RETURN
1030 IF S<=7 THEN RETURN
1040 CS(B)=0:IF CS(8)=0 THEN CS(8)=CS(9)
1050 CS(9)=0:S=1:GOSUB 700:RETURN
1060 '(cls    / *.*.*  )────────────────────
1070 FOR I=0 TO 2:LOCATE 60,19+I:PRINT SPC(18):NEXT:RETURN
1080 PUT(16*XX+54,6*YY+3),C%(0,3):RETURN
1090 '(ending / *.*.*  )────────────────────
1100 WIDTH 40:YU(1)=PO+INT(MO/100):FOR I=2 TO 4:YU(I)=100*SGN(Q(I+1)):NEXT
1110 FOR I=1 TO 4:SC=SC+YU(I):NEXT:DP=PY
1120 OPEN "to(sc)" FOR INPUT AS #1
1130 FOR I=0 TO 8:INPUT #1,NA$(I),SC(I):NEXT
1140 CLOSE:COLOR 7:LOCATE 14,1:FOR I=8 TO 0 STEP -1:IF SC(I)>=SC THEN 1160
1150 SC(I+1)=SC(I):NA$(I+1)=NA$(I):SC(I)=SC:NA$(I)=N$:NEXT
1160 LOCATE 15,4:PRINT "RANKING":FOR I=0 TO 8:COLOR INT(I/2)+2:LOCATE 9,6+I
1170 PRINT I+1": "NA$(I):LOCATE 21,6+I:PRINT USING ": ##### Pt";SC(I):NEXT
1180 COLOR 4:LOCATE 8,16:PRINT USING "Score  ##### Po Develop ###%";SC;DP
1190 OPEN "to(sc)" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 8:WRITE #1,NA$(I),SC(I)
1200 NEXT:CLOSE:END
1210 '( DATA  /        )────────────────────
1220 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000
1230 DATA 0000,0000,7F00,00FE,0000,0000,0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000
1240 DATA FF1F,F8FF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FF1F,F8FF
1250 DATA 0000,0000,0000,0000,FF03,C0FF,0000,0000,0000,0000,7F00,00FE,0000,0000
1260 DATA 0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0000,0000,0100,0080,0000,0000'F
1270 DATA 0020,000B,0100,0080,0000,0080,0000,0000,0A00,00B0,0000,00B0,0000,0000
1280 DATA 5700,009A,0000,00DA,0000,0000,AB02,C016,0000,C0B6,0000,0000,4815,58AB
1290 DATA 0200,50EB,0000,0000,B012,5C34,0540,D9B6,0000,0000,5015,B810,0B00,8055
1300 DATA 0000,0000,8003,4009,0A00,00AA,0000,0000,6000,000E,1700,0050,0000,0000
1310 DATA 0F00,00B0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0100,0080,0000,0000'T
1320 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0F00,00F0
1330 DATA 0000,0000,7F00,00FE,7F00,00FE,0000,0000,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000
1340 DATA FF1F,F8FF,FF1F,F8FF,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FF1F,F8FF
1350 DATA FF1F,F8FF,0000,0000,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,0000,7F00,00FE,7F00,00FE
1360 DATA 0000,0000,0F00,00F0,0F00,00F0,0000,0000,0100,0080,0100,0080'R
1370 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0F00,00F0
1380 DATA 2B00,00FE,0000,0000,2B00,00FE,5501,C07F,0000,0000,5501,C07F,AA02,E0AF
```

```
1390 DATA 001C,1800,AA06,E0AF,5500,E05F,80FF,FF0F,D507,E05F,0A00,60BE,F01F,781E
1400 DATA FA07,60BE,0100,C073,FE03,C073,FF03,C073,0000,00DE,7F00,00DE,7F00,00DE
1410 DATA 0000,00D0,0F00,00D0,0F00,00D0,0000,0080,0100,0080,0100,0080'H
1420 DATA 0020,000B,0100,0080,0100,0080,0000,0080,0F00,00F0,0F00,00F0,0500,0050
1430 DATA 7F00,00FE,7F00,00FE,2A00,00AA,FF03,C0FF,FF03,C0FF,5501,4055,7F00,C0FF
1440 DATA FF1F,F8FF,AA03,C0AB,0F00,40FE,FFFF,7FFE,F503,405E,0100,C0F3,FF1F,F8F3
1450 DATA FE03,C0F3,0000,C09F,FF03,C09F,FF03,C09F,0000,00FA,7F00,00FA,7F00,00FA
1460 DATA 0000,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0,0000,0080,0100,0080,0100,0080'C
1470 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0F00,00F0
1480 DATA 1800,0000,1800,0000,5900,00FE,1800,8001,1800,C001,B802,803F,1800,C033
1490 DATA 181E,F833,5D03,C03F,0000,C074,C0FF,FF74,EA03,C0FC,0000,C09F,F81F,F89F
1500 DATA FA03,C09F,0000,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,0000,00CE,7F00,00CE,7F00,00CE
1510 DATA 0000,00C0,0F00,00C0,0F00,00C0,0000,0080,0100,0080,0100,0080'I
1520 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0800,0010,0F00,00F0
1530 DATA 7F00,00FE,7900,00CE,7F00,00FE,FF00,00FF,F803,C01F,FF00,00FF,7F00,00FE
1540 DATA F91F,F8FF,FF00,00FF,0F00,00FF,FFFF,FFFF,FF00,00FF,0500,005F,FF1F,F8FF
1550 DATA FF00,00FF,0800,008F,F903,C09F,F900,009F,0500,005E,7F00,00FE,7F00,00FE
1560 DATA 0A00,0040,0E00,0070,0E00,0070,0000,0000,0100,0080,0000,0000'P
1570 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0
1580 DATA 7F00,00FE,7F00,00FE,7F00,00FE,FF03,C0FF,FF03,C0FF,FF03,C0FF,7F00,C0FF
1590 DATA 7F1D,78FF,7F01,C0FF,0F00,C0F9,AFFE,7FFB,AF02,C0FF,0000,800A,5F1D,78FB
1600 DATA 5F01,C0FF,0000,4001,AD02,C0BB,AD02,C0BF,0000,000A,5F00,00FE,5F00,00FE
1610 DATA 0000,0000,0C00,0030,0C00,0030,0000,0000,0100,0080,0000,0000
1620 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0
1630 DATA 7A00,00AE,7000,000E,7A00,00AE,D500,8057,C003,C003,D500,8057,EA0F,80AB
1640 DATA C01F,F801,EA0F,80AB,7518,8057,F0FF,FF07,F518,8057,1F0F,80FC,FF1F,F8FC
1650 DATA FF0F,80FC,0200,80A7,FF03,C0E7,FF00,80E7,0100,007E,7F00,00FE,7F00,00FE
1660 DATA 0200,00B0,0F00,00F0,0F00,00F0,0000,0000,0100,0080,0000,0000'C
1670 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0
1680 DATA 7F00,00FE,7C00,003E,7F00,00FE,FF03,C0FF,E003,C007,FF03,C0FF,FF03,C0FF
1690 DATA E01F,F807,FF03,C0FF,FF01,C0FF,FCFF,FF3F,FF03,C0FF,5F00,40FE,FF1F,78FE
1700 DATA FF03,40FE,2A00,C0FE,FF03,C0F3,FF03,C0F3,5500,00FE,7F00,00FE,7F00,00FE
1710 DATA 0A00,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0,0000,0000,0100,0080,0000,0000'Ho
1720 DATA 0020,000B,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0F00,00B0,0F00,00B0,0F00,00F0
1730 DATA 7200,00AE,7200,00AE,7F00,00FE,8903,C001,8903,C001,FF03,C0FF,1100,E090
1740 DATA 111F,F890,FF07,E0FF,0000,E020,00FF,FF20,FF07,E0FF,0200,E001,821F,F801
1750 DATA FF07,E0FF,0000,C00F,F003,C00F,FF03,C0FF,0A00,00FE,7F00,00FE,7F00,00FE
1760 DATA 0500,00F0,0F00,00F0,0F00,00F0,0000,0000,0100,0080,0000,0000'F
1770 DATA    1,  0,    0,  0,  0,  0,  10,  0,   6,  1,  0,  0
1780 DATA    5,  0,    0,  0,  8, -1, 100, 12,  -1,  0, -1,  0
1790 DATA  100,  8,    0,  0, -1,  0, 100,  4,  -3, -1, -1,  0
1800 DATA  400,  1,    0,  0,  5,-10, 200, 25,  -1,  0, -5,300
1810 DATA  300, 25,   10,  5,  0,200, 300, 50,   5,  0,  0,150
1820 DATA  800,200,   20,  5,  0, 50
1830 DATA "Name ","Tax","Disaster","Present","  Plain   "
1840 DATA "  Forest  ","   Way    ","  House   ","  Company ","  Factory "
1850 DATA "  Police  "," Depertmet ","  Tearoom  "," Hosupital ","  Fountain "
1860 DATA @12o6ecrecrec,@12o4l4CEG>C
```

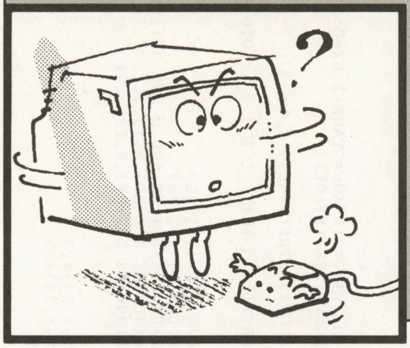
評…気軽で手軽で、…でも高い？（影）

by 椎本YOD

評…何かコワイよー（つぐ美）

by りとる白虎

★ベーシックでCGを作りたいので，CG講座というのを作ってください。（熊本県牛深市・中山研二28歳）……【影：う～ん，そう言えば私も昔，LINE命令とPAINT命令でCGを描いていた頃があるなあ。それに比べると最近のツールの性能はすごいよね。】



微妙なマウスさばきが必要!!

B-roll（ビーロール）

熊谷　崇一郎(22歳)

遊びかたなど

RETURN key＝スタート
MOUSE　　＝回転

青い玉のマークのついているブロックに当たらずに白い玉のブロックまで行き着いてください。

プログラムの説明

打ちやすいようにコメントを避けました，すいません。

1000：画面設定

1070：初期設定(DIMに回転させたブロックの絵をしまっています（注意：すいません1860 にある，SSINやCCOSの高速化のための簡易sin，cosは，ここでもいいのですが忘れてました！)。

《第1表》変数表

X, Y	ボールの位置／（回転していないと見た仮想の座標）
D	画面の回転角のdimの番号（ただし，整数化）
SX, SY	現実の座標

1240：タイトル表示（datファイルの作成・読みとりをします)。

1820：ゲームの開始

1890：マップの読み込みなど

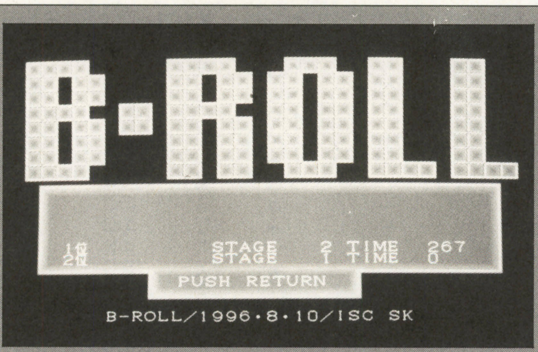
2010：ゲームメイン（汚いとよく後輩に言われます（^^;)。

2200：(注意：ここを変えるとキーボードでもできます。)

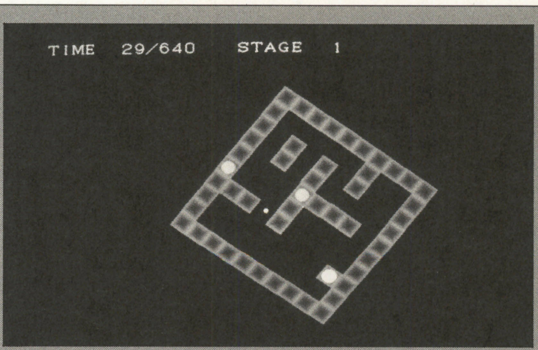
2230：バックアップの座標をとり，回転用の座標を置きます（理由：このプログラムは重量方向が回転しているので見た目は画面が回転していますが，本当は判定などは動いてません(MSXの才能でーぃえっへん！(笑)。

2370：ブロックに座標がめりこんだらつぎの行へ，めりこまなかったら飛ばせ

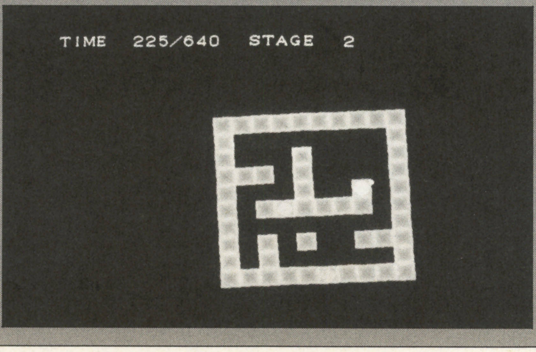
2390：Bin（バイナリー）収束判定文（おじさんに習った公式を自分なりに改良しました。考えかたはバックアップした前の座標と今のめり込んだ座標を足して2で割ります。すると中点が出るので，それがめり込んでいるのかいないのかを判定し，また収束させていきます。こうすることによって高速で接点ギリギリの解が求



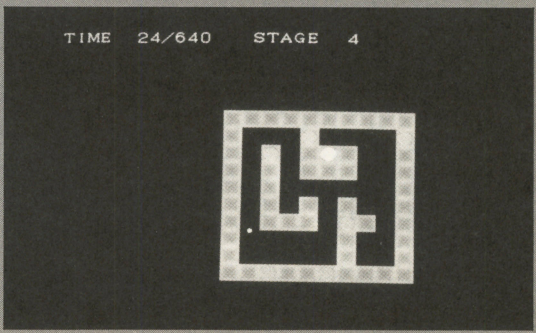
◀《写真1》タイトル＋ランキング画面



◀《写真2》画面全体をマウスで回転！



▶《写真3》白いブロックの所がゴール



▶《写真4》面が進むと厳しいコースが…

★影さん!!「X68000ゲームプログラミング」というような本を知りませんか!?（千葉県柏市・渡辺　研18歳）……【影：そりゃもうベーマガしかないね。バックナンバーのX68コーナーを全部コピーして綴じれば，「X68大全集の完成さ！編：同人誌じゃないんだから…。】

CHECKER FLAG

編：シンプルですが，なかなかハマりますね。あとは近づくと吸いこまれるブロックとか強く跳ね返すブロックなどがあるとよりおもしろかったかも。

めることができます)。

2470以下：先ほど求めた座標によってボールの新しい進行方向を判定。

2590以下：data文を圧縮すると面を変えたりしにくいので圧縮は避けました(言い訳!!)(1＝ブロック　2＝ゴール　3＝接触禁止ブロック)

3230：ゲーム・オーバー

3300：ディスク・チェック

3440：ネーム・エントリーおよびディスク書き込み（ただし，タイム判定のため名前を聞かれてもエントリーしない可能性があります)。

このゲームは486・66MHzが最適(486・33前後でも十分)。

『B-roll』のプログラム・リスト

```
1000 '
1010 CLS 3
1020 COLOR,,,,2
1030 SCREEN 3,0,1,1
1040 CLS 3
1050 SCREEN 3,0,0,1
1060 CONSOLE,,0
1070 '
1080 DIM B%(500,32),MPS(9,9),SSIN(32*4),CCOS(32*4),T(31,7)
1090 DEFINT D
1100 PI=3.14159
1110 FOR I=0 TO 31
1120   FOR K=8 TO 1 STEP -1
1130      FD=PI/4+I/31*PI/2
1140    PSET(23+K*2*COS(-FD),23+K*2*SIN(-FD))
1150    FOR J=0 TO 4
1160       FD=PI/4+PI/2*J+I/31*PI/2
1170       LINE-(23+K*2*COS(-FD),23+K*2*SIN(-FD)),K
1180    NEXT
1190    PAINT(23,23),K,K
1200    NEXT
1210 GET@(6,6)-(40,40),B%(500,I)
1220 CLS 2
1230 NEXT
1240 '
1250 *TITLE
1260 FOR I=9 TO 14
1270    COLOR=(I,I+7*16)
1280    COLOR=(I-8,I+7*16)
1290 NEXT
1300 COLOR=(15,8*16^2+7*16)
1310 COLOR=(13,4095)
1320 COLOR=(7,4095)
1330 MOUSE 0
1340 MOUSE 1,128,0,0
1350 ON ERROR GOTO 3300
1360 OPEN "bxroll.dat" FOR INPUT AS#1
1370 FOR I=0 TO 8
1380    INPUT#1,N$(I)
1390    INPUT#1,ST(I)
1400    INPUT#1,TI(I)
1410 NEXT
1420 CLOSE#1
1430 ON ERROR GOTO 0
1440 RESTORE
1450 CLS 3
1460 FOR I=0 TO 7
1470    FOR J=0 TO 31
1480       READ T(J,I)
1490    NEXT
1500 NEXT
1510 SCREEN 3,0,0,1
1520 CLS 3
1530 LOCATE 14,24
1540 PRINT"Ｂ－ＲＯＬＬ／１９９６・８・１０／ＩＳＣ　ＳＫ"
1550 '
1560 FOR I=0 TO 7
1570    FOR J=0 TO 31
1580       IF T(J,I)=1 THEN PUT@(J*20,I*20+20),B%(500,0),OR
1590    NEXT
1600 NEXT
1610 FOR J=8 TO 1 STEP -1
1620 LINE(40-J*2,210-J*2)-(570+J*2,300+J*2),J,BF
1630 LINE(180-J*2,320-J*2)-(400+J*2,335+J*2),J,BF
1640 NEXT
1650 I=-1
1660 '
1670 CONSOLE 13,9
1680 I=I+1:IF I=15 THEN I=0
1690 IF I>8 THEN 1740
1700   LOCATE 5 ,18:PRINT AKCNV$(STR$(I+1));"位　";N$(I);
1710   IF ST(I)<10 THEN ST$=" "+STR$(ST(I)) ELSE ST$="ＡＬＬ"
1720   LOCATE 30,18
1730   PRINT "ＳＴＡＧＥ　";AKCNV$(ST$);"　ＴＩＭＥ　";AKCNV$(STR$(TI(I)))
1740 LOCATE 25,20:PRINT"ＰＵＳＨ　ＲＥＴＵＲＮ"
1750 IF BT$=TIME$ THEN 1750 ELSE BT$=TIME$
1760 LOCATE 25,20:PRINT"                    "
1770 LOCATE 0,25
1780 PRINT ""
1790 CONSOLE 0,25
1800 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1660
1810 CLS 3
1820 '
1830 STAGE=0:TT=0
1840 '
1850 FOR I=0 TO 127
1860    SSIN(I)=SIN(I/127*PI*2)
1870    CCOS(I)=COS(I/127*PI*2)
1880 NEXT
1890 '
1900 FOR J=0 TO 9
1910    FOR I=0 TO 9
1920       READ MPS(I,J)
1930    NEXT
1940 NEXT
1950 FOR I=1 TO 8
1960    COLOR=(I,I*16^2+7*16+STAGE*23)
1970 NEXT
1980 CLS
1990 X=1:Y=1:D=0:W=0:SX=0:SY=0:TT=TT+TIME:TIME=0:STAGE=STAGE+1:SX=0:SY=0:CLF=0
2000 LOCATE 30,0:PRINT"ＳＴＡＧＥ　";AKCNV$(STR$(STAGE))
2010 '
2020    LOCATE 0,0:PRINT "ＴＩＭＥ　";AKCNV$(STR$(TIME));"／６４０"
2030    IF CLF=0 THEN TIME=TIME+1
2040    IF TIME=640 THEN LOCATE 25,10:PRINT"ＴＩＭＥ　ＵＰ！！":GOTO *GAMEOVER
2050    FOR I=0 TO 9
2060       FOR J=0 TO 9
2070          BX=( CCOS(D)*(I-4.5)+SSIN(D)*(J-4.5))*23
2080          BY=(-SSIN(D)*(I-4.5)+CCOS(D)*(J-4.5))*23
2090          IF MPS(I,J) THEN PUT@(303+BX,205+BY),B%(500,D MOD 32),OR
2100          IF MPS(I,J)=2 THEN CIRCLE(320+BX,222+BY),8,13,,,,F
2110          IF MPS(I,J)=3 THEN CIRCLE(320+BX,222+BY),8,12,,,,F
2120       NEXT
2130    NEXT
2140    WX=( CCOS(D)*(X-4.5)+SSIN(D)*(Y-4.5))*23
2150    WY=(-SSIN(D)*(X-4.5)+CCOS(D)*(Y-4.5))*23
2160    CIRCLE(320+WX,223+WY),2,13,,,,F
```


★バグの出ないことが「楽しいゲーム」と呼ばれるための重要条件だと思う，今日このごろ…。(群馬県高崎市・巽　洋平18歳)……【影：もしかすると入力ミスがあるかもしれないぞ。よくチェックしてみよう！ナヌ！市販ゲームの話とな？編：難しい問題ですね。】

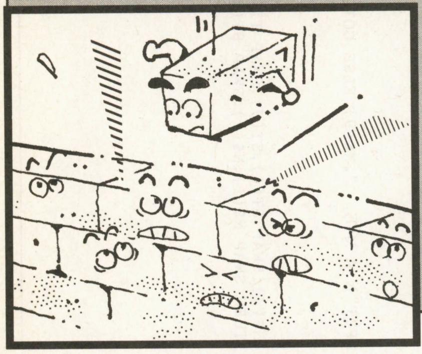
```
2170     SP=1-SP
2180     SCREEN 3,0,SP,33-SP*32
2190     CLS 2
2200     W=320-MOUSE(0)
2210     IF ABS(W)>32 THEN W=W/ABS(W)*32
2220     MOUSE 1,320,200,0
2230     '
2240     BKX=X
2250     BKY=Y
2260     SX=SX-SSIN(D)/50
2270     SY=SY+CCOS(D)/50
2280     X=X+SX
2290     Y=Y+SY
2300     IF MPS(INT(X+.5),INT(Y+.5))=2 AND CLF=0 THEN CLF=1
2310     IF MPS(INT(X+.5),INT(Y+.5))=3 AND CLF=0 THEN GOTO *GAMEOVER
2320 IF CLF THEN SX=0:SY=0:D=D+CLF:CLF=CLF+1:LOCATE 35,12:PRINT"ＣＬＥＡＲ！！"
2330     IF CLF=16 AND STAGE=5 THEN GOTO *CLR
2340     IF CLF=16 THEN 1890
2350     D=D+W/8
2360     D=-(D<0)*(D+127)-(D>127)*(D MOD 128)-(D>0 AND D<127)*D
2370     IF MPS(INT(X+.5),INT(Y+.5)) AND CLF=0 THEN ELSE 2560
2380        BEEP 1:BEEP 0
2390     FOR I=0 TO 15
2400        BINX=(BKX+X)/2
2410        BINY=(BKY+Y)/2
2420        CP=MPS(INT(BINX+.5),INT(BINY+.5))
2430        IF CP THEN X=BINX:Y=BINY ELSE BKX=BINX:BKY=BINY
2440     NEXT
2450     X=BKX
2460     Y=BKY
2470     CP=MPS(INT(BINX+.5+.05),INT(BINY+.5))
2480     IF CP THEN X=X-SX:SX=-SX*.5
2490     CP=MPS(INT(BINX+.5-.05),INT(BINY+.5))
2500     IF CP THEN X=X-SX:SX=-SX*.5
2510     CP=MPS(INT(BINX+.5),INT(BINY+.5+.05))
2520     IF CP THEN Y=Y-SY:SY=-SY*.5
2530     CP=MPS(INT(BINX+.5),INT(BINY+.5-.05))
2540     IF CP THEN Y=Y-SY:SY=-SY*.5
2550     IF ABS(SQR(SX^2+SY^2))<.05 THEN SX=SX*2:SY=SY*2
2560     'endif
2570 GOTO 2010
2580 'ＭＡＰ１
2590 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2600 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2610 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2620 DATA 1,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,1,1,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2630 DATA 1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2640 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2650 DATA 1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,0
2660 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,0,1,1,0,0,1,1,1,0,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,0
2670 'ＭＡＰ１
2680 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2690 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1
2700 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,0,1
2710 DATA 1,0,1,0,1,0,0,0,0,1
2720 DATA 1,0,0,0,3,1,1,1,0,1
2730 DATA 3,0,0,0,1,0,0,0,0,1
2740 DATA 1,1,1,0,1,0,0,0,0,1
2750 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,2,1
2760 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2770 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2780 'ＭＡＰ２
2790 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2800 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1
2810 DATA 1,1,1,0,1,0,1,0,0,1
2820 DATA 1,0,0,0,3,0,0,0,0,1
2830 DATA 1,0,1,0,1,1,1,1,0,1
2840 DATA 3,0,0,0,1,0,0,0,0,1
2850 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,1
2860 DATA 1,0,1,0,1,2,0,0,0,1
2870 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,1
2880 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2890 'ＭＡＰ３
2900 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2910 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2920 DATA 1,1,1,0,1,0,3,0,0,1
2930 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
2940 DATA 1,0,1,0,1,0,3,1,0,1
2950 DATA 1,0,0,0,1,0,1,0,0,1
2960 DATA 1,0,1,0,1,2,3,0,0,1
2970 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,0,1
2980 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,1
2990 DATA 1,3,1,1,1,1,1,1,1,1
3000 'ＭＡＰ４
3010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3020 DATA 1,0,0,0,3,0,0,0,0,3
3030 DATA 1,0,3,0,1,2,1,0,0,1
3040 DATA 1,0,1,0,1,1,1,0,0,1
3050 DATA 1,0,1,0,0,0,0,0,0,1
3060 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,0,1
3070 DATA 1,0,1,1,1,0,3,1,0,1
3080 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1
3090 DATA 1,0,0,0,0,0,1,0,0,1
3100 DATA 1,1,3,1,1,3,1,1,1,1
3110 'ＭＡＰ５
3120 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3130 DATA 1,0,0,1,2,0,0,0,0,1
3140 DATA 1,0,1,0,3,0,3,0,3,1
3150 DATA 1,0,1,0,1,0,1,0,0,1
3160 DATA 1,0,1,0,1,0,0,1,0,1
3170 DATA 1,0,1,0,0,0,0,1,0,3
3180 DATA 1,0,1,3,1,3,0,1,0,1
3190 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3200 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,1
3210 DATA 1,3,1,3,1,1,1,1,3,1
3220 *GAMEOVER
3230 LOCATE 35,12:PRINT"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ！！"
3240 FOR W=0 TO 50000!:NEXT
3250 GOTO *ENT
3260 *CLR
3270 PRINT"ＡＬＬ　ＣＬＥＡＲ！！ＴＡＮＫＳ":STAGE=99
3280 FOR W=0 TO 50000!:NEXT
3290 GOTO *ENT
3300 'Disk
3310 CLOSE#1
3320 PRINT"このディスクには、順位記録ファイルがありません・"
3330 PRINT"新規作成してよろしいですか？（ｙ／ｎ）"
3340 INPUT A$
3350 IF A$="y" OR A$="Y" THEN ELSE END
3360 OPEN "bxroll.dat" FOR OUTPUT AS#1
3370 FOR I=0 TO 9
3380     PRINT #1,"名無しの権助"
3390     PRINT #1,0
3400     PRINT #1,639
3410 NEXT
3420 CLOSE#1
3430 RESUME
3440 *ENT
3450 IF ST(8)<=STAGE THEN LOCATE 5,5:INPUT"ＮＡＭＥ　",N$(9) ELSE GOTO *TITLE
3460 ST(9)=STAGE
3470 TI(9)=TT
3480 FOR I=0 TO 8
3490     FOR J=I+1 TO 9
3500     IF ST(I)<ST(J) THEN SWAP N$(I),N$(J):SWAP ST(I),ST(J):SWAP TI(I),TI(J)
3510     IF ST(I)=ST(J) AND TI(I)>TI(J) THEN SWAP N$(I),N$(J):SWAP ST(I),ST(J):SW
AP TI(I),TI(J)
3520 NEXT
3530 NEXT
3540 OPEN "bxroll.dat" FOR OUTPUT AS#1
3550 FOR I=0 TO 9
3560 PRINT#1,N$(I)
3570 PRINT#1,ST(I)
3580 PRINT#1,TI(I)
3590 NEXT
3600 CLOSE#1
3610 GOTO *TITLE
```


★ベーマガは創刊してから，何年目の夏を迎えるのですか？ぜひ教えてください。(神奈川県横浜市・加来宏理16歳)……【影：え～と，月刊誌として正式に創刊したのが昭和57年の７月，それ以前はラ製の別冊付録だったから，う～ん。加来君より長生きだね！】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

運よく連鎖が入れば快感！

レインボー シャワー



伊東　哉和(19歳)

内　容

レインボーシャワーの移植版で，同じ色のブロックをぶつけて消していくゲームです。

楽しみかた

RUNすると2秒ほどで，タイトルが現れます。スペース・キーで始まります。[0]キーを押すと画面が変わり，ウエイトとゲームモードを変えることができ，操作方法やルールも表示されます。ゲームモードはNORMALとRANDOMの二つあり，NORMALは青赤紫……順番に色が変わります。一方RANDOMでは，ランダムに色が変わります。さて，やり方ですが，内容で言ったとおり，基本的には同じ色をぶつけていきます。ぶつかると3×3の範囲で爆発し，近くに同じ色があると，連鎖爆発します(**第1図**)。得点も2倍，3倍となります。その他に横一列並べると，それ以上，つまり自機に近いほうがすべて消え7点入り，少しスピードが上がります。自機の当たり判定は自機中心の下だけにあります。

操作方法

[4][6]で左右に動かして[2]で下に移動，スペース・キーでブロックを発射します。

改造のアドバイス

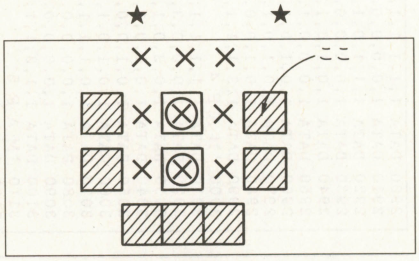
2人協力プレイやコンピュータによる対戦などでもプログラムは半分くらい書き換えなきゃならないけど…。

《第1表》変数表

W,A,I,S	……ウエイト
M(,)	………画面の状態
SC,HI	………スコア
X,VX	………自機の座標
C	……………今の色
SP	…………スクロールの速さ
LVF	…………5色から7色へのフラグ
MEY	………見やすくするものの座標
TX,TY	………弾
TD	…………連続連鎖
GX,KX( )	……調べ用
MO	…………モード
KW	…………キー入力量
ME	…………タイトル用

苦労ばなし

スクロールと連鎖の判定とそのときのスピードを上げること。

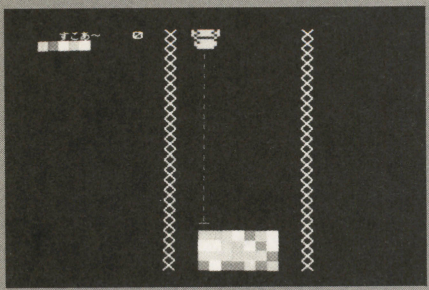


《第1図》連鎖爆発のルール

CHECKER FLAG

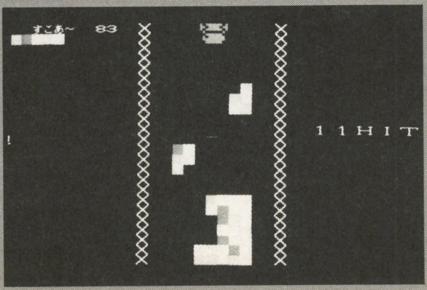
編：かなり運に左右されるゲームですね。

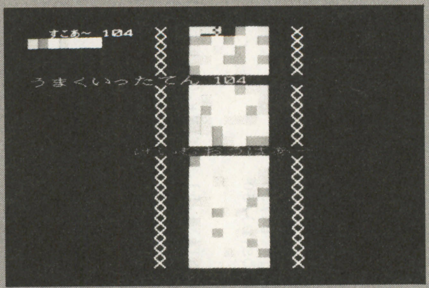
Dr.D：そうじゃな。プレイヤーはあまり考えることなくひたすら消していくのみのような感じじゃのぉ…



▲《写真1》下からせり上がってくるブロックを撃ちまくれ

▼《写真2》そばに同じ色があれば連鎖して爆発するぞ





▲《写真3》自機がブロックに埋まるとゲーム・オーバー

★光るゲームボーイには，もちろん金色のポケモン2を。加えて光シューズを履いていれば，暗い夜道でも明るく楽しく遊べそうですね!!(東京都練馬区・門限奨励Me-Ya23歳)……【影：暗い編集部もDr.Dがいればホラ安心。Dr.D：ギロリ。影：明るさ倍増！】

『レインボーシャワー』のプログラム・リスト

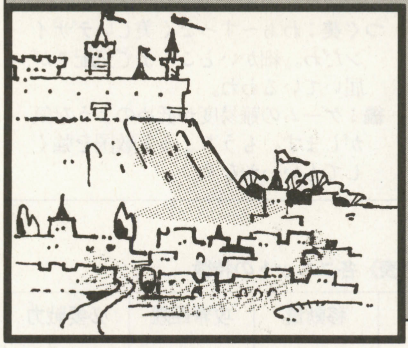
```
1000 REM SAVE"RAIN2.BAS
1010 '**********************************************************************
1020 'レインボー、シャワー                 for PC-9801   12MHz
1030 '             N88-日本語BASIC   DISK-BASIC
1040 '
1050 '                                作った人    伊東哉和           H9/4/14
1060 '**********************************************************************
1070 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:COLOR
1080 SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,,,,2:STOP OFF:ON STOP GOSUB *ST:STOP ON
1090 DIM M(9,25),CHA%(463)
1100 PRINT"うえいと  あっ  みにっつっっ!!"
1110 DEF SEG=VARPTR(M(0,0),1)
1120 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,1,2))+VAL(MID$(TIME$,3,2))+VAL(MID$(TIME$,7,7))
1130 A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WEND:A$=TIME$:WHILE A$=TIME$:WAI=WAI+1:WEND
1140 RESTORE 2380:FOR I=1 TO 7:READ KX(I),KY(I):NEXT I
1150 GOSUB *CHARA
1160 GOSUB *TIT  :RESTORE 2410
1170 '――――――画面作成――――――――――――――――――――――――
1180 FOR I=1 TO 4
1190  READ A$:PUT(I*16+32,0),KANJI(VAL("&H"+A$)),PSET,7,0
1200 NEXT
1210 FOR I=0 TO 7
1220  FOR J=0 TO 24
1230   M(I,J)=0
1240 NEXT J,I
1250 FOR I=0 TO 24                      '1234567890123
1260  COLOR 7:LOCATE 13,I:PRINT "×              ×"
1270 NEXT I
1280 SC=0:X=15:C=1:SP=WAI¥10:LVF=0:MEY=24
1290 GOSUB *SCORE:GOSUB 1310:GOTO 1340
1300 '
1310 FOR I=1 TO 5-(LVF<>0)*2
1320  LINE(I*16,16)-STEP(16,16),I,BF
1330 NEXT I :RETURN
1340 '―――――――――――――― メイン ――――――――――――――――――――――
1350 '---------------自機------------
1360 S=-SP¥2
1370 S=S+1 : I=INP(&HE0)
1380  VX=(I=239 AND X>15)-(I=191 AND X<21)
1390  IF VX=0 THEN 1410 ELSE BEEP 1:LINE(X*16,0)-STEP(48,32),0,BF:X=X+VX
1400  BEEP 0:GOSUB *JI:VX=0:GOTO 1580
1410  IF INP(&HE9)=191 THEN 1660
1420  IF I=251 THEN 1470
1430 IF S<SP*5 THEN 1370                             '時間がまだ経っていない
1440 SP=SP-1+(SP>WAI¥20)*3-(SP<WAI¥50)*2:IF SP<WAI¥60 THEN SP=WAI¥60 ' 経った
1450 IF SC> 99 AND LVF=0 THEN BEEP:LVF=1:GOSUB 1310
1460 ' ―――――――――――― スクロール ――――――――――――――――
1470 COLOR 7:LOCATE 13,24:PRINT "×              ×"       ';SP;WAI¥80
1480 GOSUB *SCORE:S=0:GOSUB *JI
1490 FOR I=20 TO 440 STEP 20
1500  FOR J=1 TO 7 :IJJ=I+J+J
1510   POKE IJJ,PEEK(IJJ+20)      ' M(X,Y)=M(X,Y+1)をやっている
1520 NEXT J,I
1530 FOR I=1 TO 7
1540  M(I,23)=INT(RND(1)*(5-(LVF<>0)*2))+1
1550  LOCATE I+15,23:COLOR M(I,23):PRINT "■"
1560 NEXT I
1570 ' ―――――――――――――― 判定 ――――――――――――――――――――――――――――
1580 IF M(X-14,1)=0 THEN 1410
1590 ' -----------げいむおうばあ---
1600 BEEP:COLOR 2:LOCATE 11,12:PRINT "げいむおうばあー"
1610 BEEP 1:GOSUB *KE          :LVF=0
1620 BEEP 0:FOR W=0 TO WAI*8:NEXT:IF HI<SC THEN HI=SC
1630      COLOR 4:LOCATE 1,5:PRINT "うまくいったてん";HI;SPC(9)
1640 IF INKEY$=" " OR INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:GOTO 1160 ELSE 1640
1650 '------------あたったかい?---
1660 TY=1:TX=X+1:FOR WA=0 TO 200:NEXT
1670 COLOR C:LOCATE TX,TY:PRINT "■":FOR WA=0 TO WAI¥11:NEXT WA
1680 IF M(TX-15,TY+1)=0 THEN LOCATE TX,TY:PRINT " ":TY=TY+1 ELSE 1700
1690 IF TY>23 THEN 2090 ELSE 1670
1700 IF M(TX-15,TY+1)=C THEN 1730
1710 M(TX-15,TY)=C:GOTO 1940
1720 '---------------ひょうじ-------
1730 K=-(TY<>23):I1=(TX<>16):I2=-(TX<>22)
1740 FOR L=1 TO 6
1750  FOR J=-1 TO K
1760   FOR I=I1 TO I2:BEEP 1:BEEP 0
1770    IF L=1 THEN M(TX+I-15,TY+J)=0
1780    LOCATE TX+I,TY+J:COLOR 7:PRINT MID$("*+O●・ ",L,1)  'かいて・・けす。
1790  NEXT I,J
1800  FOR W=0 TO WAI¥2:NEXT W
1810 NEXT L
1820 IF TD<3 THEN 1860
1830 BEEP 1:COLOR (TD MOD 7)+1
1840 HH$=STR$(TD)+"HIT!!":LOCATE 26,10:PRINT AKCNV$(HH$);
1850 FOR WI=0 TO WAI:NEXT:BEEP 0
1860 SC=SC+1*TD:TD=TD+1:GOSUB *SCORE
1870 '---------れんさかなあ----------
1880 GX=0
1890 GX=GX+1:LX=TX+KX(GX)-15:LY=TY+KY(GX)
1900 IF LX<1 OR LX>7 OR LY>23 THEN 1890
1910 IF M(LX,LY)=C THEN TX=TX+KX(GX):TY=TY+KY(GX):GOTO 1720
1920 IF GX<7 THEN 1890 ELSE 2070
1930 '---------横一列たまった?-----
```

★N64人口が私の周りでは少な過ぎるーー!! なんとかしてくれ!!（静岡県富士宮市・大金重波助(仮)56歳）……【編：これから「F-ZERO」や「ゼルダの伝説」などのビッグ・ネームが発売されますから，いよいよこれからでしょう！影：PC-FXは元気だろうか。】

```
1940 GX=0
1950 FOR I=1 TO 7
1960  GX=GX-(M(I,TY)>0)
1970 NEXT I
1980 IF GX<7 THEN 2080
1990 FOR J=1 TO TY
2000  FOR I=1 TO 7
2010   M(I,J)=0:BEEP 1
2020  NEXT I
2030  LOCATE 16,J:PRINT SPC(7);
2040 NEXT J:BEEP 0
2050 SC=SC+7:SP=SP+(SP>0)*10
2060 GOSUB *SCORE
2070 '---------判定のらすと----------
2080 IF MO=1 THEN C=INT(RND(1)*5-(LVF<>0)*2)+1:GOTO 2100
2090 C=C+1+(C=7)*7+(C=5 AND LVF=0)*5
2100 TD=1:GOSUB *JI:GOTO 1580
2110 '――――――――――しょるーちん――――――――――
2120 *JI          '-----------MY 表示----------
2130  COLOR=(8,COL(C)):PUT (X*16,0),CHA%,PSET
2140  LINE((X-VX)*16+22,33)-((X-VX)*16+22,399),0
2150  LINE((X-VX)*16+15,MEY*16-12)-((X-VX)*16+30,MEY*16-12),0
2160  MEY=2:WHILE MEY<24 AND M(X-14,MEY)=0:MEY=MEY+1:WEND :MEY=MEY-1
2170  LINE(X*16+22,33)-(X*16+22,MEY*16-12),C,,&HFF
2180  LINE(X*16+15,MEY*16-12)-(X*16+30,MEY*16-12),C
2190 FOR WW=0 TO WAI+SP*2:NEXT:RETURN
2200 *SCORE       '-----------すこあ-------------
2210  COLOR 7:LOCATE  6,0:PRINT USING "#####";SC
2220  RETURN
2230 '            ------------きー-----------------
2240 *KE   :FOR W=0 TO WAI*8 :NEXT
2250 IF INKEY$<>"" THEN 2250
2260 IF INP(&HE9)+INP(&HE0)<>255+255 THEN 2260
2270 RETURN
2280 '            -----------きゃら--------------
2290 *CHARA
2300 FOR Y=1 TO 8:FOR I=1 TO 2:READ CH:FOR X=1 TO 6
2310   CHC=CH¥(2^(6-X)):LINE((X+I*6)*4,Y*4)-STEP(4,4),CHC*8,BF
2320   CH=CH+(CHC=1)*(2^(6-X))
2330 NEXT X,I,Y
2340 GET(28,4)-(76,36),CHA%
2350 FOR I=1 TO 7:READ A$:COL(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
2360 CLS 2:RETURN
2370 '            -----------でえたあ-----------
2380 DATA -2,0, 2,0, -2,1, 2,1, 1,2, -1,2, 0,2              '連鎖
2390 DATA 23,58,27,54,23,58,8,4,7,56,11,60,15,60,7,56  'キャラ
2400 DATA F,F0,FF,F00,F0F,FF0,FFF                         'いろ
2410 DATA 2439,2433,2422,2141                             'すこあ
2420 '            -------------割り込んじゃえ-----
2430 *ST:     STOP OFF
2440 CONSOLE 0,25:WIDTH 80,25:CLS 3:COLOR 7:END
2450 '―――――――――――― たいとる ――――――――――――――――
2460 *TIT  :CLS 3:WIDTH 80:WWW=WAI
2470 LOCATE 10, 7:PRINT "れいんぼうしゃわー"                   :COLOR 4
2480 LOCATE  8,13:PRINT"HIT  [SPC]  KEY"                  :COLOR 2
2490 LOCATE  8,14:PRINT"hit [0] key to operation way & menu":COLOR 7
2500 LOCATE 20,17:PRINT"Programed   by 淵上 和憲  90年8月"
2510 LOCATE 26,18:PRINT"Arranged    by 伊東 哉和  97年4月"
2520 LOCATE 30,20:PRINT"PC-9801RX21 12MHz"
2530 GOSUB *KE
2540 IF INP(&HE9)=191 THEN BEEP:WIDTH 40:RETURN
2550 IF INP(&HE0)<>254 THEN 2540
2560 CONSOLE 14,11:CLS:ME=0:MO=0:BEEP
2570 GOSUB *KE  :A$(0)="NORMAL":A$(1)="RANDOM"
2580 LOCATE  0,16:PRINT"左右・・・4―6            CONFIG "
2590 LOCATE  0,17:PRINT"下 ・・・  2                WAIT――";WAI
2600 LOCATE  0,18:PRINT"発射・・・SPC              MODE――";A$(MO)
2610 LOCATE  0,19:PRINT
2620 LOCATE  0,20:PRINT"                              8   "
2630 LOCATE  0,21:PRINT"                            4   6"
2640 LOCATE  0,22:PRINT"                              2   "
2650 RESTORE 2790
2660 FOR I=0 TO 8:READ A$:LOCATE 40,2*I:PRINT A$:NEXT
2670 '
2680 LOCATE 22,17:PRINT">"
2690 LOCATE 36,17:PRINT WAI;"    ":LOCATE 36,18:PRINT A$(MO);" "
2700 IF INP(&HE9)=191 THEN CLS:CONSOLE 0,25:BEEP:GOTO *TIT
2710 FOR W=0 TO WWW*2+(KW>4)*(WWW*2-10):NEXT:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
2720 IF I0=255 AND I1=255 THEN KW=0:GOTO 2700
2730 IF I0=251 OR I1=254 THEN LOCATE 22,17+ME:PRINT" ":ME=-(ME=0):LOCATE 22,17+
ME:PRINT">"
2740 KW=KW+1:ON ME+1 GOTO 2750,2760
2750 WAI=WAI+((I0=191)*(WAI<9999)-(I0=239)*(WAI>9))*(1-(KW>15)*9):GOTO 2690
2760 IF I0=191 OR I0=239 THEN MO=-(MO=0)
2770 GOTO 2690
2780 '
2790 DATA "  ルール説明                        "
2800 DATA "スペースキーを押すと自機と同じ色の   "
2810 DATA "ブロックが飛び出します               "
2820 DATA "同じ色どうし当たると3*3の範囲で爆発  "
2830 DATA "更に近くに同じ色があると連鎖爆発     "
2840 DATA "横一列並べるとそれ以上のブロックが   "
2850 DATA "消えて、少しスピードがあがります"
2860 DATA "色はNORMALモードだと順番に変わります"
2870 DATA "当たり判定は自機の中心の頭だけにある"
```


★DOS BASICとコンパイルできるN88BASICは，どこで入手できるのですか？　教えてほしいのです!!（山形県西置賜郡・下山田尚久16歳）……【編：パソコンショップでお店の人に聞くのが一番確実ですよ。影：今月号74ページに載ってるぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



戦国シミュレーション・ゲーム

竜騎兵団

NAO.Soft(24歳)

STORY

これは，中世ヨーロッパによく似た，異世界での物語。

今より，3年前から物語は始まる。当時，賢帝として広く知られていた，ザブール帝国第18代皇帝クシャプール2世が，突然崩御されたのである。

老衰ということであったが，あまりに突然な皇帝の死は，帝国内のみならず，周辺諸国の人々をも驚かせるに至った。事実，宮廷内部には数だけは多くの文官達がいたが，大ザブール帝国は，皇帝1人の力によって支えられてきていたのだ。また彼には，いまだ子がおらず，皇太子の擁立もなされていなかったのである。

動乱の時代が訪れた。

今まで，クシャプール2世の威光によって抑えられていた帝国周辺の国々が，にわかに騒がしくなってくる。それに呼応するかのように，帝国内でも各地の諸侯たちが，王位の正当性を叫び，拳兵し始める。国の乱れるにしたがって至る所に組織的な盗賊団が出没しだす。今や，大ザブール帝国は，いくつもの小国の集合体という形でしか存在しなくなっていた。そして，彼等の欲するものは唯一つ，玉璽である。ザブール帝国においては，玉璽を手にするものこそ皇帝であり，帝国玉座に座する権利を有するのだ。

3年内の群雄割拠を経て，今，自ら皇帝を称する4人が，一つの野に集結していた。四者四様の正義を，力によって証明するために，4人の名をそれぞれ，イセンガルド，ファンゴルン，モルドール，ローハンと言う。

世に言う「竜騎兵の戦い」である。

HOW TO START

リスト1を入力，実行すると，DRIVE A：にキャラクター・データを作状します。その後は**リスト2**を実行するだけでOKです。

リスト2を実行し，タイトル画面で自国の名前を入力（10文字以内，BSでデリート）すれば，ゲーム・スタートです。

HOW TO PLAY

自国および，属国のターンになると，青いカーソルが明滅しますので，ユニットを選択してください。ゲーム中の操作は基本的に，テンキーで上下左右，数値の増減等の選択を行ない，スペースで決定です。

選択した場所が，敵ユニットなら，敵国の各パラメータを表示します。

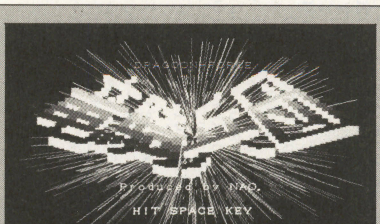
選択した場所が，自国ユニットなら，コマンド・モードへ移行します。

それ以外の場合，そのエリアを治める国名を表示し，ターンの終了確認をします。

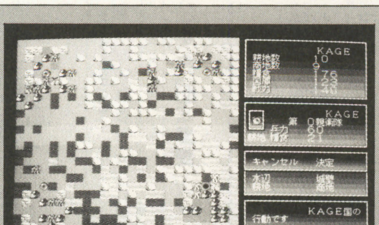
各ユニットとも，1ターンに起こせる行動は1回のみで，糧食を1消費します。なお，糧食がなくなると，兵力が減少していきますので，注意してください。

COMMAND

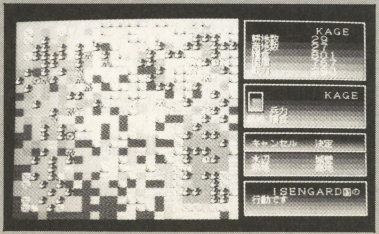
〔移動〕各ユニットの移動量に応じた移



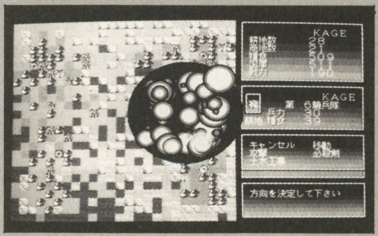
◀《写真1》超カッコイイタイトル画面だ!!



◀《写真2》まずは商地と耕地を作ろう



▶《写真3》地形をうまく作り変えて自分に有利に



▶《写真4》力がたまったら敵国に攻め入ろう！

★寮に入って6年，そのうえ，浪人しちゃあ一今浦島になっても仕方がない!!（熊本市・亀仙人18歳）……【影：そんなときのOFコーナー。おや，こんな所に本物の浦島さんが…。Dr.D：何か言ったかね，影君。影：いえいえ，めっそうもない。】

《第１表》土木工事による地形の変化

目的の地形：平地：山地：沼地：水辺：城壁：耕地：商地								地形による制限
平地	—	山地	沼地	沼地	城壁	耕地	商地	
山地	平地	—	平地	平地	平地	平地	平地	移動，攻撃不可
沼地	平地	平地	—	水辺	平地	耕地	平地	移動難
水辺	沼地	沼地	沼地	—	沼地	沼地	沼地	移動不可
城壁	山地	山地	山地	山地	—	山地	山地	移動，攻撃不可
耕地	平地	平地	沼地	沼地	平地	—	平地	
商地	平地	平地	平地	平地	平地	平地	—	

○沼地では１歩ずつしか進めません。

動を行ないます。テンキーでの移動途中にスペース・キーを押すと，移動のキャンセル，または終了が行なえます。

移動先が自国の同種ユニットである場合，兵力，糧食の合流を行ないます。

〔攻撃〕方向決定の後，各ユニットの攻撃距離，攻撃力に応じた攻撃を行ないます。

〔必殺剣〕攻撃と同様ですが，攻撃力と糧食の消費が増加し，攻撃距離が４になります。

〔土木工事〕目的の地形，方向を決定した後，地形の変更を行ないます。

なお，耕地，商地はそれぞれ１ターンごとに糧食，国庫のパラメータを増加させます。

以下のコマンドは，親衛隊のみ行なえます。

〔補給〕糧食または，戦力のパラメータをユニットの各ステータスに変換します。

戦力パラメータを兵力ステータスに変換する場合，数値は半減します。

〔徴兵〕国庫パラメータを戦力パラメータに変換する。

〔部隊増設〕第０～第９部隊に空きがあれば，増設したいユニットの種類，配置する方向，持たせる糧食を決定した後，部隊を新設します。

これらのコマンドを駆使して，敵親衛隊達を倒すのが目的です。

P.S.

このゲームは結構簡単で気軽に遊べると思いますが，いくつかヒントを。

○敵を攻撃する際に，多方向から包囲するように攻め，後方からユニットを合流させて，兵力を逐次補強する。

○戦闘を避け，敵の耕地，商地を次々潰していき，国力の衰えた所を攻撃する。

○序盤戦の内に耕地，商地をガンガン造って国力を増大させた後，兵力の逐次投入によって敵の兵力を削り取ってゆく。

等々，様々な戦略，戦術がありますので試してみてください。

あと，プログラム中の変数WTでウエイトをかけていますので，使用環境に応じて０以外で変更してください。

386マシン（20MHz）は10くらいが丁度よいようです。

さて，私としては割と気に入っているゲームなのですが，どうでしょうか？感想をお聞かせ願いたいところですね。

CHECKER FLAG

つぐ美：わぁ～すっごく美しいデザインだわ。細かいところまで気配りが届いているわね。

編：ゲームの難易度が低めのような気がします。もうちょっと敵国を強くしてもいいかな？

《第２表》各ユニットの特徴

	攻撃力	移動量	攻撃距離	必要戦力
歩兵隊	3	2	1	20
騎兵隊	4	3	2	60
弓箭隊	2	2	3	40
親衛隊	3	1	2	—

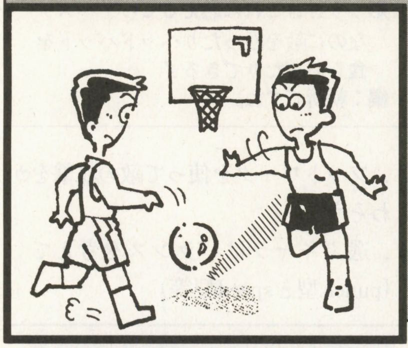
○必要戦力は，部隊増設のとき１部隊を構成するために必要な戦力数である。

《リスト２》『竜騎兵団』のメイン・プログラム・リスト

```
10 ' ----------------------------------------------------------------
20 '  -              -=[ D R A G O O N   F O R C E   竜騎兵団 ]=-        -
30 '  -                        Prduced by  NAOKI.I                      -
40 '   -------------------------------------------------------------
50 GOTO 2180
60 GOSUB 2310:TU=NN-1
70 ' --------------------[ M A I N ]
80 A=0:B=0:C=0:D=0:E=0:UN=-1:S=3:GOSUB 2010:TU=(TU+1) MOD 4:X=X(TU,0):Y=Y(TU,0)
90 FOR I=0TO 9:M(TU,I)=0:NEXT:FOR I=2TO 3:P(TU,I)=P(TU,I)+P(TU,I-2)*(RND*2+I-1)
100 P(TU,I)=P(TU,I)+(P(TU,I)-999)*(P(TU,I)>999):K$(TU,I)=LEFT$(K$(TU,I),6):NEXT
110 FOR I=0 TO 3:A=0:A(I)=0:FOR J=0 TO 9:B=-(H(I,J)>0):A=A+(X(I,J)+Y(I,J))*B
120 A(I)=A(I)+B:NEXT:A(I)=A¥(A(I)-(A(I)=0)):NEXT:G=TU+1:FOR I=G TO G+1
130 G=G+(G-(I+1) MOD 4)*(ABS(A(G MOD 4)-A(TU))>ABS(A((I+1) MOD 4)-A(TU))):NEXT
140 S=1:GOSUB 2010:A$=N$(TU)+"国の行動です":GOSUB 1950:IF M(TU,D)=0 THEN 170
150 R(TU,D)=R(TU,D)-M(TU,D):M(TU,D)=1:H(TU,D)=H(TU,D)-R(TU,D)*(R(TU,D)<0)*2
160 R(TU,D)=-R(TU,D)*(R(TU,D)>0):IF H(TU,D)<1 THEN H(TU,D)=0:E=TU:GOTO 1280
170 ON -(TU<>NN) GOTO 890:A$="":WHILE A$<>" ":A=TU:GOSUB 1810:GOSUB 1530
180 X=X+VX:Y=Y+VY:WEND:XX=X:YY=Y:IF B<0 THEN A=1:GOSUB 1660:ON A+1 GOTO 170,80
190 A=B¥10:IF A<>TU THEN GOSUB 1810:A=0:GOSUB 1660:GOTO 170
200 ON M(TU,B MOD 10) GOTO 170:A=2-(B MOD 10=0):GOSUB 1660
210 D=(MA(X,Y,1)-1) MOD 10:ON A GOTO 220,360,360,630,710,780,810:GOTO 170
220 ' ----------[ 移動 ]
230 A$="移動先を決定して下さい":GOSUB 1950:X1=XX:Y1=YY:CC=0
240 GOSUB 1530:E=B¥10:IF A=10 OR A=12 OR A=13 THEN 240
250 ON -(B=>0)*(E=TU)*(B MOD 10<>D) GOTO 320:IF B=>0 AND E<>TU THEN 240
260 CC=CC+1:IF A=11 OR CC=P(T(TU,D),7) THEN X1=X+VX:Y1=Y+VY:GOSUB 300:GOTO 280
270 X1=X+VX:Y1=Y+VY:GOSUB 300:ON -(A$<>" ") GOTO 240
280 A=1:GOSUB 1660:IF A=0 THEN X1=XX:Y1=YY:GOSUB 300:GOTO 170
290 M(TU,D)=1:X(TU,D)=X:Y(TU,D)=Y:GOTO 140
300 A=T(TU,D)-4*(P(TU,5)<>NN):GOSUB 1980
310 MA(X,Y,1)=0:MA(X1,Y1,1)=TU*10+D+1:X=X1:Y=Y1:RETURN
320 E=B MOD 10:C=R(TU,0):ON -(E=0) GOTO 730:IF T(TU,D)<>T(TU,E) THEN 240
330 A$="合流します":GOSUB 1950:A=1:GOSUB 1660:IF A=0 THEN 240
340 H(TU,E)=H(TU,E)+H(TU,D):R(TU,E)=R(TU,E)+R(TU,D):H(TU,D)=0:R(TU,D)=0
350 MA(X,Y,1)=0:PUT(X*16,Y*16),C(0,MA(X,Y,0)),PSET:GOSUB 1250:GOTO 140
360 ' ----------[ 攻撃 ]
370 E=P(T(TU,D),8):E=E+(E-4)*(A=3):GOSUB 1740:IF VX+VY=0 THEN 140
380 C=0:M(TU,D)=1:FOR I=1 TO E:ON -(C<0) GOTO 420:X=X+VX:Y=Y+VY:X1=X:Y1=Y
390 GET(X*16,Y*16)-STEP(15,15),E!:A=8:GOSUB 1980:S=1:GOSUB 2010
400 A=70:GOSUB 1840:A=MA(X,Y,0):B=MA(X,Y,1)-1:PUT(X*16,Y*16),E!,PSET
410 C=(X+VX<0 OR X+VX>24 OR Y+VY<0 OR Y+VY>24)+(A=10)+(A=10)+(B=>0)
```


★いまだにタウンズのことが載っているのはベーマガぐらいです。タウンズを盛りあげましょう!!お願いです。（京都市・木村陽一18歳）
……【影：タウンズだけじゃないぞ！X68000だって，PC-8801だって，MSXだって，ポケコンだって，まだまだ現役だぞ！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



2 on 2の格闘バスケゲーム

ダンクキング 2

異母犯抄(20歳)

PC-9801シリーズ

内 容

2 on 2の格闘バスケゲーム。1人～4人で遊べる!!“2”になって対comモードができた!!

入力方法

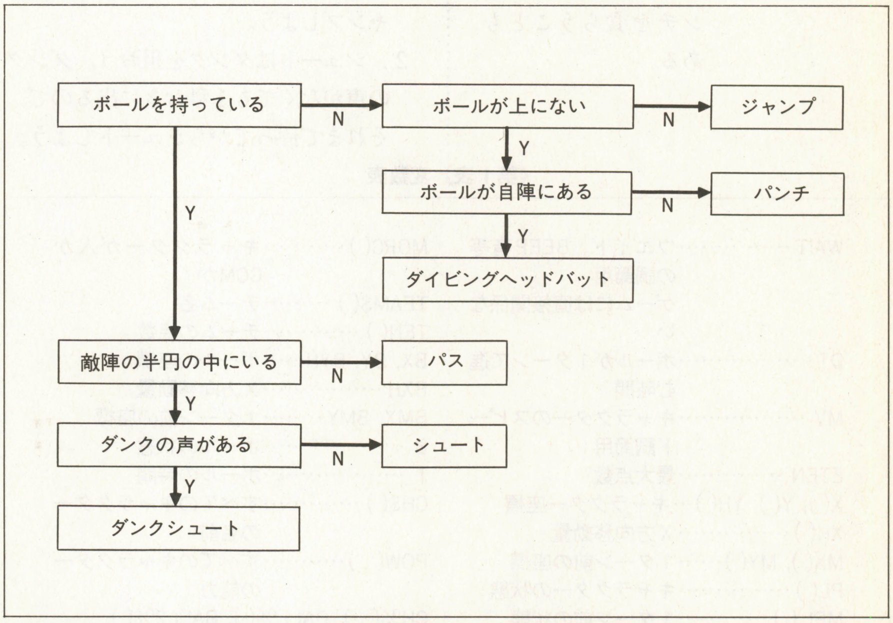
all BASIC。そのまま入力するだけ。ウエイトの調節は50行のDTでボールの動き，MVでキャラのスピードを変えることができます。ちなみに僕は48633MHzで制作しました。

遊びかた

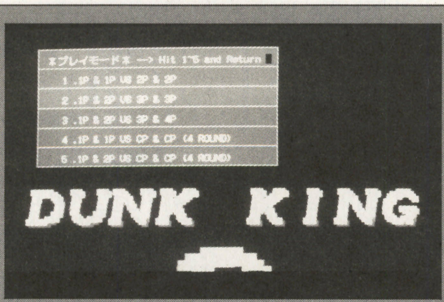
タイトル画面で何か押すとモード決定画面になるので，[1]～[5]とリターンを押して決めます。1Pから順番にキャラクターを決めて，全員決まったらゲーム・スタートです。時間無制限で，先に7点取ったチームが勝ちます。

対戦モードでは，1試合で終了。

対COMモードでは全4ラウンドで終了です。

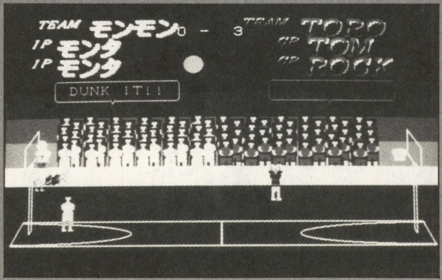


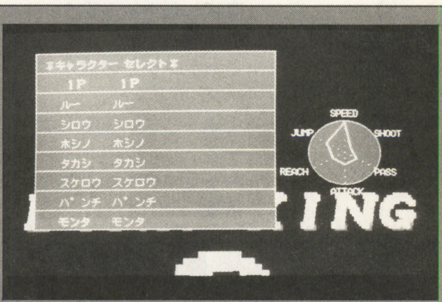
〈アタック・キーの効果〉 アタック・キーは場面によっていろいろ効果が変わる



▲《写真1》対COM戦もついて1～4人で遊べるぞ

▼《写真2》7人のキャラから2人選ぼう





▲《写真3》敵を攻撃したりシュートしたり忙がし～

★学校の健康診断でひっかかり，病院に行ってみると，「肺炎になってますね!」と言われてしまった～。入院だけはごめんだー。人生おしまいだー。シクシク。つぐ美さんなぐさめて!（埼玉県川越市・山田雄一20歳）……【影：私じゃダメ？つぐ美ちゃんのマネで。】

ダンクシュート…自動的にゴールに向かって飛んでいく。シュートの能力には関係ない。
シュート…………能力が低いとほとんど直接入らない。
パス……………味方に向かってパスする。能力が高いほど速い。
ジャンプ…………リバウンド，アリウープのとき使う。
パンチ…………近くにいる人を吹っ飛ばす。味方にもあたる。
Dヘッドバット…パンチの強力版。移動力もあるが，高く浮いているときは，逆にパンチを食らうこともある。

操作方法

キャラ選択 ゲーム中	上　へ 左移動	下　へ 右移動	決　定 アタック
1P	テンキー1	テンキー2	テンキー3
2P	C	B	V
3P	ル	ロ	メ
4P	ヌ	フ	ア

攻略法

1．最大のポイントはリバウンドを取れるかどうか。タイミングを合わせてジャンプしよう。
2．シュートはダンクを狙おう。ダンクの声がなくても1秒おきに出るので，それまで待ってからシュートしよう。

CHECKER FLAG

影：うぉぉこれは燃えるぜっ！バスケなのに敵を殴ったりヘッドバットを食らわせたりできる！
編：斬新ですね。

3．フットワークを使って敵の攻撃をかわそう。
4．選ぶキャラはバランスを考えて(punch型とspeed型等)

注意点

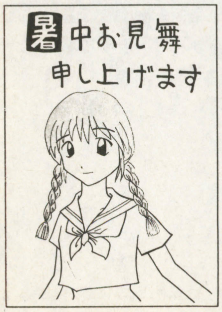
ボールを取れないのは…
①シュートが入った後，誰も触(さわ)らずにシュートを入れたキャラが取ろうとした。
②パスまたはシュートしたボールがキャラかリングに触(ふ)れないうちに，パスまたはシュートしたキャラが取ろうとした。
のいずれかです。

改　造

5行目のETENで最大点数が変わります。また，能力をいろいろ変えてもおもしろいでしょう。

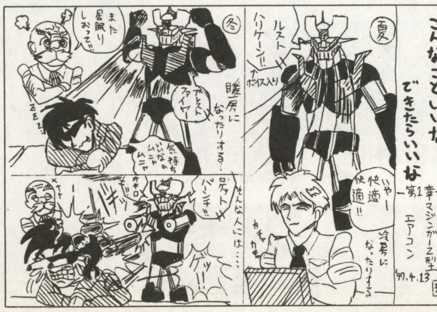
《第1表》変数表

WAIT	ウエイト。BEEP音等の調節用　ゲームには直接関係ない
DT	ボールが1ターンで進む時間
MV	キャラクターのスピード調節用
ETEN	最大点数
X( ), Y( ), YH( )	キャラクター座標
XH( )	X方向移動量
MX( ), MY( )	1ターン前の座標
PL( )	キャラクターの状態
MPL( )	1ターン前の状態
T( )	キャラクターの時間
C( )	選択したキャラクターの種類
POSE( )	キャラクターの表示ポーズ
MPOSE( )	1ターン前の表示ポーズ
PTEN( )	キャラクターが入れた点数
MORC( )	キャラクターが人かCOMか
TEAM$( )	チーム名
TEN( )	チームの点数
BX, BY, BYH	ボールの座標
BXH	X方向移動量
BMX, BMY	1ターン前の座標
B	ボールの状態
T	ボールの時間
CH$( )	すべてのキャラクターの名前
POW(,)	すべてのキャラクターの能力
CH%(,), BALL%( ), BALL2%( ), KURA%( ), BLACK%( )	キャラクター・パターン格納配列
INA, INR, INL, KEYA, KEYR, KEYL	キー入力用
STAGE	対COM用のステージ数
GX	ゴールのX座標
その他	ループ，雑用



by進本YOD

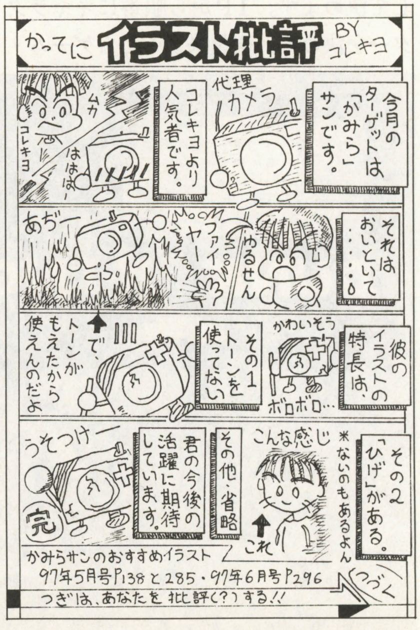
評…これはオレにきたのかナ？(影)



by邪道坊や

評…ロケットパンチなんかあったらすぐにも使ってみたいワネ(つぐ美)

評…だれかコレキヨさんのを批評して(つぐ美)



by さだかねコレキヨ

★はやく出さないと，'97年が終わっちゃうよ！（兵庫県明石市・**春菜30歳**）……【**影**：ええ～っ，そんな！急がなきゃ！**編**：影さん，何のことだかわかってるんですか？**影**：え～っと，パソコンパワーアップの別冊かな？それともBBS電話帳…？**編**：イヤッ言わないで！】

```
420 NEXT:ON -(B<0 OR P(B¥10,5)=P(TU,5)) GOTO 140:EX=X*16-92:EY=Y*16-92
430 EX=-EX*(EX>0):EY=(EY-199)*(EY>199)-EY*(EY>0):GET(EX,EY)-STEP(200,200),E!
440 ON -(E=4) GOSUB 490:C=B MOD 10:FOR I=0 TO 10:A=8:GOSUB 1980:GOSUB 2010
450 A=T(TU,C)-4*(P(B¥10,5)<>NN):GOSUB 1980:GOSUB 2010:NEXT:PUT(EX,EY),E!,PSET
460 H(B¥10,C)=H(B¥10,C)-RND*P(T(TU,D),6)*(1-(E=4)*2)-5+(TU<>NN)*5:XX=X:YY=Y
470 B(B¥10)=B(B¥10)-(C=0):IF H(B¥10,C)<1 THEN H(B¥10,C)=0:D=C:E=B¥10:GOTO 1280
480 FOR I=1 TO -(C=0)*9:K$(B¥10,1)=K$(B¥10,I)+"33333":NEXT:GOTO 140
490 '----------[ 必殺剣 ]
500 FOR J=0 TO 100:CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),J,0,,,,F:FOR K=0 TO J¥10
510 PSET(X*16+8+RND*J-J¥2,Y*16+8+INT(RND*J)-J¥2),RND*7+1:BEEP 1:BEEP 0
520 NEXT K,J:A=100:GOSUB 1840:ON T(TU,D) GOTO 550,570,590
530 FOR J=0 TO 100:LINE(X*16+8,Y*16+8)-STEP(RND*200-100,RND*200-100),6
540 CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),RND*20,RND*7+8,,,,F:S=1:GOSUB 2010:NEXT:GOTO 610
550 FOR J=0 TO 100:POINT(X*16+RND*140-62,Y*16+RND*140-62):A=RND*30:FOR L=1 TO 4
560 CIRCLE,A-L^2,VAL(MID$("0267",L,1)),,,,F:NEXT:S=1:GOSUB 2010:NEXT:GOTO 610
570 FOR J=0 TO 100:LINE(X*16+8,Y*16+8)-STEP(RND*J*2-J,RND*J*2-J),6
580 CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),100-J,15-J¥13,,,J/50:S=1:GOSUB 2010:NEXT:GOTO 610
590 FOR J=0 TO 100:CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),J/2,J¥16+8
600 CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),J,15-J¥25,,,.1:S=1:GOSUB 2010:NEXT
610 FOR J=0 TO 100 STEP 50¥WT:CIRCLE(X*16+8,Y*16+8),100-J,0,,,,F
620 PUT(EX,EY),E!,PSET:NEXT:M(TU,D)=15:RETURN
630 '----------[ 土木工事 ]
640 A=5:GOSUB 1660:E=A:ON -(A=0) GOTO 140:GOSUB 1740
650 ON -(MA(X+VX,Y+VY,1)>1) GOTO 140:X=X+VX:Y=Y+VY
660 A=VAL(MID$(M$(MA(X,Y,0)-9),E,1)):IF A=0 THEN 140
670 M(TU,D MOD 10)=1:B=MA(X,Y,0)-14:IF B<0 THEN 690
680 P((MA(X,Y,2)-1)¥10,B)=P((MA(X,Y,2)-1)¥10,B)-1
690 MA(X,Y,0)=A+8:PUT(X*16,Y*16),C(0,A+8),PSET:MA(X,Y,2)=TU*10+1
700 ON -(A<6) GOTO 140:P(TU,A-6)=P(TU,A-6)+1:GOTO 140
710 '----------[ 補給 ]
720 A=6:GOSUB 1660:ON -(A=0) GOTO 140:B=A*2:C=R(TU,0):IF D=0 THEN C=P(TU,B)
730 A$="補給物資":GOSUB 1760:ON -(D=0) GOTO 750:IF A=0 THEN 280
740 M(TU,D)=1:R(TU,0)=R(TU,0)-A:R(TU,D)=R(TU,D)+A:GOSUB 1250:GOTO 140
750 ON -(P(TU,B)<A OR A=0) GOTO 140:M(TU,0)=1:P(TU,B)=P(TU,B)-A
760 IF B=2 THEN R(TU,D)=R(TU,D)+A:GOSUB 1250:GOTO 140
770 H(TU,D)=H(TU,D)+A¥2:GOSUB 1250:GOTO 140
780 '----------[ 徴兵 ]
790 A$="兵力":C=P(TU,3):GOSUB 1760:IF A=0 THEN 140
800 P(TU,3)=P(TU,3)-A:P(TU,4)=P(TU,4)+A:M(TU,0)=1:GOSUB 1250:GOTO 140
810 '----------[ 部隊増設 ]
820 D=0:FOR K=1 TO 9:D=D+(H(TU,K)=0)*(D=0)*K:NEXT:IF D=0 THEN 140
830 A=4:GOSUB 1660:ON -(A=0) GOTO 140:E=A-1:IF P(TU,4)<P(E,9) THEN 140
840 GOSUB 1740:X=X+VX:Y=Y+VY:A=MA(X,Y,0):ON -(MA(X,Y,1)>0) GOTO 140
850 ON -(A=10)-(A=12)-(A=13) GOTO 140:A$="糧食":C=P(TU,2):GOSUB 1760
860 ON -(A=0) GOTO 140:P(TU,2)=P(TU,2)-A:P(TU,4)=P(TU,4)-P(E,9)
870 R(TU,D)=A:H(TU,D)=30:T(TU,D)=E:MA(X,Y,1)=TU*10+D+1:M(TU,0)=1:X1=X:Y1=Y
880 A=E-4*(P(TU,5)<>NN):GOSUB 1980:X(TU,D)=X:Y(TU,D)=Y:GOSUB 1250:D=0:GOTO 140
890 '--------------------[ E N E M Y ]
900 UN=UN+1:IF UN=10 THEN B(TU)=0:GOTO 80 ELSE ON -(H(TU,UN)=0) GOTO 900
910 A$=K$(TU,UN):FOR I=0 TO 1:A$=A$+MID$("22",1-(P(TU,I)*3>P(TU,I+2))*2,2):NEXT
920 A$=A$+MID$("3344555",1-(UN>0)*7,7):X=X(TU,UN):Y=Y(TU,UN):XX=X:YY=Y:B=2:C=0
930 IF H(TU,0)<60 OR R(TU,UN)<ABS(X-X(TU,0))+ABS(Y-Y(TU,0)) THEN A$=A$+"33333"
940 X1=P(T(TU,UN),8):GOSUB 1180:IF A THEN A$="01111"+MID$("35",1-(UN>0)*2,2)
950 B=VAL(MID$(A$,INT(RND*LEN(A$))+1,1)):A=G-(G-TU)*(B(TU)>0)
960 D=UN:M(TU,UN)=1:VX=0:VY=0:ON B GOTO 1050,1070,1100,1130,1140
970 FOR I=D TO D-(D=0)*9:KX(TU,I)=X(A,0):KY(TU,I)=Y(A,0):NEXT:A=0
980 FOR K=1 TO P(T(TU,UN),7):B=1-(A=1)*2:C=0:X1=1:GOSUB 1180:IF A=0 THEN 1020
990 VX=SGN(KX(TU,UN)-X):IF VX=0 OR INT(RND*2) THEN VX=0:VY=SGN(KY(TU,UN)-Y)
1000 FOR I=0 TO A-1:B=B+(VX=Q(A(I)))*(VY=W(A(I)))*I:NEXT
1010 IF B=0 OR VX+VY=0 THEN A=A(INT(RND*A)):VX=Q(A):VY=W(A)
1020 X=X+VX:Y=Y+VY:VX=0:VY=0:A=-(MA(X,Y,0)=11):NEXT:B=0:C=0:X1=1:GOSUB 1180
1030 IF ABS(X-XX)+ABS(Y-YY)=0 AND A THEN A$="12":X=X(TU,UN):Y=Y(TU,UN):GOTO 950
1040 X1=X:Y1=Y:X=XX:Y=YY:GOSUB 300:X(TU,UN)=X:Y(TU,UN)=Y:GOTO 140
1050 X1=P(T(TU,UN),8):X1=X1+(X1-4)*(INT(RND*7)=0):B=2:C=0:GOSUB 1180:E=X1
1060 ON -(A=0) GOTO 960:A=A(INT(RND*A)):VX=Q(A):VY=W(A):GOTO 380
1070 B=0:C=0:X1=1:GOSUB 1180:ON -(A=0) GOTO 1050:A=A(INT(RND*A))
1080 VX=Q(A):VY=W(A):E=6-(INT(RND*3)>-(P(TU,0)>P(TU,1))):B=MA(X+VX,Y+VY,0)
1090 ON -(B<14) GOTO 650:ON -((MA(X+VX,Y+VY,2)-1)¥10=TU) GOTO 950:GOTO 650
1100 IF ABS(X-X(TU,0))+ABS(Y-Y(TU,0))>1 THEN A=TU:GOTO 970
1110 IF D THEN B=2:A=INT(RND*90)+10:A=A+(A-R(TU,0))*(A>R(TU,0)):GOTO 740
1120 B=INT(RND*2)*2+2:A=INT(RND*90)+10:A=A+(A-P(TU,B))*(A>P(TU,B)):GOTO 750
1130 A=INT(RND*90)+10:A=A+(A-P(TU,3))*(A>P(TU,3)):GOTO 800
1140 B=1:C=0:X1=1:GOSUB 1180:ON -(A=0) GOTO 910:A=A(INT(RND*A)):E=0
1150 X=X+Q(A):Y=Y+W(A):FOR I=0 TO 2:A(I)=0:IF P(TU,4)=>P(I,9) THEN A(E)=I:E=E+1
1160 NEXT:D=0:FOR I=1 TO 9:D=D+(H(TU,I)=0)*(D=0)*I:NEXT:IF D=0 OR E=0 THEN 910
1170 A=INT(RND*90)+10:A=A+(A-P(TU,2))*(A>P(TU,2)):E=A(INT(RND*E)):GOTO 860
1180 ' ----------[ M A P  C H E C K ]
1190 A=0:FOR I=0 TO 3:A(I)=0:FOR J=1 TO X1:Y1=X+Q(I)*J
1200 IF Y1<0 OR Y1>24 OR Y+W(I)*J<0 OR Y+W(I)*J>24 THEN J=X1:GOTO 1240
1210 E=MA(Y1,Y+W(I)*J,0):IF (B>0)*(E=10 OR E=12 OR E=13) THEN J=X1:GOTO 1240
1220 E=MA(Y1,Y+W(I)*J,1):IF B<2 AND (E=0)+C THEN A(A)=I:A=A+1:J=X1
1230 IF B=2 AND E AND (P((E-1)¥10,5)<>P(TU,5))+C THEN A(A)=I:A=A+1:J=X1
1240 NEXT J,I:Y1=0:B=0:C=0:E=0:RETURN
1250 '----------[ S T A T U S  C H E C K ]
1260 FOR I=0 TO 9:H(TU,I)=H(TU,I)+(H(TU,I)-100)*(H(TU,I)>100-(I=0)*100)
1270 R(TU,I)=R(TU,I)+(R(TU,I)-100)*(R(TU,I)>100-(I=0)*100):NEXT:RETURN
1280 '--------------------[ D E A T H & R E B I R T H ]
1290 X=X(E,D):Y=Y(E,D):PUT(X*16,Y*16),C(0,MA(X,Y,0)),PSET:X(E,D)=0:Y(E,D)=0
1300 MA(X,Y,1)=0:R(E,D)=0:ON -(D>0) GOTO 170:A$=N$(E)+"国は滅亡しました"
1310 IF TU<>E THEN A$=N$(E)+"国は"+N$(TU)+"国の属国になりました"
1320 GOSUB 1950:A=0:GOSUB 1660:B=TU:ON -(E=NN) GOTO 1380
1330 FOR I=1 TO 9:ON -(H(E,I)=0) GOTO 1350:MA(X(E,I),Y(E,I),1)=0:M(E,I)=0
1340 R(E,I)=0:H(E,I)=0:PUT(X(E,I)*16,Y(E,I)*16),C(0,MA(X(E,I),Y(E,I),0)),PSET
1350 NEXT:B=NN:ON -(TU=E) GOTO 1370:P(E,5)=P(TU,5):X1=X:Y1=Y:A=3-4*(P(E,5)<>NN)
1360 GOSUB 1980:MA(X,Y,1)=E*10+D+1:H(E,0)=60:R(E,0)=30:X(E,0)=X:Y(E,0)=Y:B=TU
1370 A=0:FOR I=0 TO 3:A=A-(P(I,5)=B OR H(I,0)=0):NEXT:IF A<4 THEN 80
1380 ' --------------------[ G A M E  O V E R ]
1390 GOSUB 1520:GOSUB 1510:I=0:GOSUB 2090:X1=3:Y1=14:X2=75:Y2=16:GOSUB 1860
1400 A$="その後"+N$(B)+"国は周辺諸国をも制圧。一大帝国を築く．．":X1=5:Y1=15
1410 GOSUB 1910:A=0:GOSUB 2130:A=2000:GOSUB 1840:GOSUB 1520:GOSUB 1510:I=0
1420 GOSUB 2090:X1=9:Y1=22:X2=73:Y2=24:GOSUB 1860:X1=11:Y1=23
1430 A$="かくて、権勢の象徴である玉爾は"+N$(B)+"の物と成った":GOSUB 1910:A=0
1440 GOSUB 2130:GOSUB 2150:CIRCLE(320,200),101,11,,,,F,0:FOR I=100TO 30 STEP -5
1450 FOR J=0TO 95:Z1=RND*8:Z2=COS(Z1):Z1=SIN(Z1):Z3=RND*8:Z4=COS(Z3):Z3=SIN(Z3)
1460 LINE(320+Z1*I,200+Z2*I)-(320+Z3*I,200+Z4*I),I MOD 8+8:NEXT J,I
1470 RESTORE 2750:FOR I=0 TO 2:READ A$,Y1,A:X1=40-KLEN(A$):A$=AKCNV$(A$)
1480 COLOR A:GOSUB 1910:NEXT:A$="－ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ－":X1=29:Y1=14
1490 GOSUB 1910:WHILE INKEY$<>"":WEND:B=100¥WT:C=200:WHILE INKEY$<>" "
1500 C=C+B:B=B+((C=310)+(C=200))*B*2:I=C¥20:GOSUB 2090:WEND:CLS 3:GOTO 60
1510 FOR I=0 TO 64:FOR J=0 TO 1:CIRCLE(320,200),I*5,7-J*7:NEXT J,I:RETURN
1520 A$="":FOR J=1 TO 2:ON J GOSUB 2080,2060:A=2-J:GOSUB 2130:CLS 3:NEXT:RETURN
1530 ' --------------------[ S E L E C T  1 ]
1540 A=0:GET(X*16,Y*16)-STEP(15,15),E!:LOCATE 52,12:PRINT P$(MA(X,Y,0)-9);
1550 PUT(424,160),E!,PSET:A$="":B=0:FOR K=1 TO 2:B=B+K*(MA(X,Y,K)>0)*(B=0):NEXT
1560 C=MA(X,Y,B)-1:FOR K=0 TO 3:LOCATE 57+K*2,9+K
1570 PRINT AKCNV$(SPACE$(10-K));:NEXT:ON B+1 GOTO 1620,1580,1610
1580 LOCATE 63,11:PRINT AKCNV$(STR$(H(C¥10,C MOD 10)));
1590 LOCATE 63,12:PRINT AKCNV$(STR$(R(C¥10,C MOD 10)));
1600 LOCATE 61,10:PRINT "第"+AKCNV$(STR$(C MOD 10))+U$(T(C¥10,C MOD 10));
1610 LOCATE 57,9:PRINT N$(C¥10);
1620 WHILE A$="":CIRCLE(X*16+7,Y*16+7),A¥4*WT+4,A¥2*WT+8,,,,F:A=(A+1) MOD 16*WT
1630 A$=INKEY$:WEND:BEEP 1:PUT(X*16,Y*16),E!,PSET
1640 VX=(A$="6")*(X<24)-(A$="4")*(X>0):VY=(A$="2")*(Y<24)-(A$="8")*(Y>0)
1650 A=MA(X+VX,Y+VY,0):B=MA(X+VX,Y+VY,1)-1:BEEP 0:RETURN
1660 ' --------------------[ S E L E C T  2 ]
1670 B=A:A=-(A>0):X1=51:Y1=14:X2=78:Y2=CC(B)¥2+16:GOSUB 1860:FOR K=0 TO CC(B)
1680 LOCATE 53+(K MOD 2)*14,15+K¥2:PRINT C$(B,K);:NEXT:S=2:GOSUB 2010
1690 GET(420+(A MOD 2)*112,240+(A¥2)*16)-STEP(LEN(C$(B,A))*8+6,16),E!
1700 LINE(420+(A MOD 2)*112,240+(A¥2)*16)-STEP(LEN(C$(B,A))*8+6,16),6,B:A$=""
1710 WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:PUT(420+(A MOD 2)*112,240+(A¥2)*16),E!,PSET
1720 A=A+(A$="4")-(A$="6")+((A$="8")-(A$="2"))*2:GOSUB 2010
1730 A=(A+(A<0)*(A-CC(B))) MOD (CC(B)+1):ON -(A$<>" ") GOTO 1690:RETURN
1740 '--------------------[ S E L E C T  3 ]
1750 A$="方向を決定して下さい":GOSUB 1950:GOSUB 1530:RETURN
1760 '--------------------[ S E L E C T  4 ]
1770 A$=A$+"数を決定して下さい":GOSUB 1950:X1=59:X2=70:Y1=17:Y2=19:GOSUB 1860
1780 A=0:A$="":C=C+(C-50)*(C>50):WHILE A$<>" ":A$=INKEY$
1790 LOCATE 61,18:A=A+((A$="4")*5+(A$="2"))-((A$="6")*5+(A$="8"))
1800 A=-A*(A>0)+(A-C)*(A>C):PRINT AKCNV$(STR$(A))+"  ";:WEND:RETURN
1810 ' --------------------[ S T A T U S ]
1820 LOCATE 55,1:PRINT N$(A);:FOR K=0 TO 4
1830 LOCATE 64,2+K:PRINT AKCNV$(STR$(P(A,K)))+"  ";:NEXT:RETURN
1840 ' --------------------[ W A I T ]
1850 WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR K=0 TO A*WT:NEXT:RETURN
1860 ' --------------------[ W I N D O W ]
1870 FOR K=0 TO 4:LINE(X1*8+K,Y1*16+1+K)-(X2*8+5-K,Y2*16+10-K),(K¥2 MOD 2)*7,B
1880 NEXT:FOR K=Y1 TO Y2:LOCATE X1,K:PRINT SPACE$(X2-X1+1);:NEXT:FOR K=0 TO 7
```


★もっとサクラ大戦について，いろいろやってくれ～!!（静岡県加茂郡・**清水健一17歳**）……【**影**：まあアニメ化もされることだし，秋にはゲーム・センター版，来春には２も出ることだから，話題は尽きないね。**つぐ美**：影さん，途中から思いっきりウソが入ってますね。】

```
1890 LINE(X1*8+5,Y1*16+5+(Y2-Y1)*2*K)-STEP((X2-X1)*8-5,(Y2-Y1)*2),K+8,BF
1900 NEXT:RETURN
1910 ' --------------------[ M E S S A G E   1 ]
1920 FOR K=1 TO KLEN(A$):LOCATE X1+K*2-2,Y1:PRINT KMID$(A$,K,1);
1930 PUT((X1+K*2-2)*8+1,Y1*16+1),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,K,1)))),AND,0,15
1940 NEXT:RETURN
1950 ' --------------------[ M E S S A G E   2 ]
1960 FOR I=0 TO 2:LOCATE 53,21+I:PRINT SPACE$(24);:NEXT:FOR I=0 TO KLEN(A$)¥13
1970 LOCATE 53,21+I:PRINT KMID$(A$,I*12+1,12);:NEXT:S=1:GOSUB 2010:RETURN
1980 ' --------------------[ キャラ 表示 ]
1990 PUT(X*16,Y*16),C(0,MA(X,Y,0)),PSET
2000 PUT(X1*16,Y1*16),C(0,A+16),AND:PUT(X1*16,Y1*16),C(0,A),OR:RETURN
2010 ' --------------------[ S O U N D ]
2020 B$=MID$("000001016267249",S*4+1,4):S=VAL(LEFT$(B$,1))
2030 FOR K=2 TO 4:BEEP 1:FOR L=0 TO VAL(MID$(B$,K,1))*WT
2040 WHILE INKEY$<>"":WEND:NEXT:BEEP 0:FOR L=0 TO S*WT*50:NEXT L,K:S=0:RETURN
2050 ' --------------------[ F A D E   I N & O U T ]
2060 OUT &H74,0:LOCATE 40-LEN(A$),12:PRINT AKCNV$(A$);
2070 FOR L=0 TO 16:OUT &H74,L:A=100:GOSUB 1840:NEXT:RETURN
2080 FOR L=0 TO 16:OUT &H74,16-L:A=100:GOSUB 1840:NEXT:CLS:OUT &H74,16:RETURN
2090 ' --------------------[ C O L O R ]
2100 FOR K=OTO 7:B$="":FOR L=OTO 2:B$=MID$("0"+HEX$(I),1-((K AND 2^L)>0),1)+B$
2110 NEXT:COLOR=(K,-(VAL("&H"+B$))*(K<>3)):A=K*2+1-(15-I):A=-A*(A>0)
2120 COLOR=(8+K,A):NEXT:RETURN
2130 FOR I=-(A>0)*15 TO -15*(A=0) STEP 1+(A>0)*2:A$=HEX$(I):GOSUB 2090
2140 A=100:GOSUB 1840:NEXT:A$="":RETURN
2150 ' --------------------[ F L A S H ]
2160 FOR I=0 TO 1130:Z1=SIN(I/180):Z2=COS(I/180)*.7:Z3=RND*200:Z4=RND*150
2170 LINE(320+Z1*Z3,200+Z2*Z3)-STEP(Z1*Z4,Z2*Z4),RND*7+8:NEXT:RETURN
2180 ' --------------------[ I N I T I A L I Z E ]
2190 CLS 3:CLEAR:SCREEN 3,1,0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,,,,2
2200 DEFINT A-Y:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)):WT=10
2210 DIM C(65,24),E!(15488),MA(24,24,2),T(3,9),H(3,9),R(3,9),M(3,9),N$(3)
2220 DIM P(3,9),C$(6,7),CC(6),P$(6),U$(3),M$(6),K$(3,9),KX(3,9),KY(3,9)
2230 DIM X(3,9),Y(3,9),Q(3),W(3),A(3)
2240 RESTORE 2760:FOR I=0 TO 3:READ CC(I):FOR J=1 TO CC(I)
2250 READ C$(I,J):NEXT J,I:FOR I=0 TO 6:C$(I,0)="キャンセル":READ P$(I),M$(I)
2260 C$(5,I+1)=P$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ Q(I),W(I):NEXT
2270 FOR I=0 TO 3:READ U$(I):C$(4,I+1)=U$(I):FOR J=6 TO 9:READ P(I,J):NEXT J,I
2280 CC(4)=3:CC(5)=7:CC(6)=2:C$(6,1)="糧食":C$(6,2)="兵力":S=0
2290 DEF SEG=VARPTR(C(0,0),1):BLOAD "DRACHR.CHR",VARPTR(C(0,0),0)
2300 CLS:I=15:GOSUB 2090:SCREEN 3,1,0,1:GOTO 60
2310 ' --------------------[ T I T L E ]
2320 RESTORE 2740:FOR I=0 TO 3:READ A$:N$(I)=RIGHT$(SPACE$(10)+A$,10):NEXT
2330 SCREEN 3,1,0,0:I=0:GOSUB 2090:READ A$,A,B:GOSUB 2050:GOSUB 2150
2340 GOSUB 2080:A=1000:GOSUB 1840:READ A$,A,B:GOSUB 2060:FOR I=0 TO 3
2350 PUT(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+MID$("4E3535334A3C4344",I*4+1,4))),,3,0:NEXT
2360 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 63:IF POINT(J,I)=0 THEN 2390
2370 LINE(180-I*14+J*(I+10)/2.5,160-ABS(32-J)*3+I*7)-STEP(I+8,I+2),1,BF
2380 LINE(180-I*14+J*(I+10)/2.5,150-ABS(32-J)*3+I*7)-STEP(I+8,9),15-I¥2,BF
2390 NEXT J,I:LINE(0,0)-(63,15),0,BF:GOSUB 2080:SCREEN 3,1,0,1:'FOR I=0 TO 7
2400 A=0:GOSUB 2130:RESTORE 2750:FOR I=0 TO 2:READ A$,Y1,A:COLOR A
2410 A$=AKCNV$(A$):X1=40-LEN(A$)/2:GOSUB 1910:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:A=0
2420 WHILE INKEY$<>" ":A=(A+1) MOD 150*WT:COLOR=(1,15-A¥10*WT):WEND
2430 COLOR=(1,0):S=2:GOSUB 2010:X1=23:Y1=19:X2=54:Y2=22:GOSUB 1860:X1=25:Y1=20
2440 A$="名前を入力して下さい（１０）":GOSUB 1910:NA$=SPACE$(10)
2450 LOCATE 28,21:PRINT AKCNV$(NA$);:A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN 2480
2460 IF A$=CHR$(8) THEN NA$=LEFT$(" "+NA$,10):GOTO 2450
2470 NA$=RIGHT$(NA$+A$,10):S=1:GOSUB 2010:GOTO 2450
2480 S=2:GOSUB 2010:NN=INT(RND*4):IF NA$=SPACE$(10) THEN NA$=N$(NN)
2490 FOR I=1 TO 18 STEP .5:CIRCLE(320,200),I^2,0,,,,F:A=90-I*5:GOSUB 1840:NEXT
2500 CLS 3:I=15:GOSUB 2090:FOR I=0 TO 3:N$(I)=AKCNV$(N$(I)):NEXT
2510 ' --------------------[ M A P   M A K E ]
2520 X=0:Y=0:X1=23:Y1=11:X2=53:Y2=13:A$="W a i t   M o m e n t . . . "
2530 GOSUB 1860:X1=25:Y1=12:GOSUB 1910:N$(NN)=AKCNV$(NA$):FOR I=0 TO 3
2540 FOR J=0 TO 9:X(I,J)=0:Y(I,J)=0:T(I,J)=0:H(I,J)=0:R(I,J)=0:NEXT:P(I,0)=0
2550 P(I,1)=0:NEXT:FOR I=0 TO 24:FOR J=0 TO 24:FOR K=1 TO 2:MA(I,J,K)=0:NEXT
2560 MA(I,J,0)=((INT(RND*28)¥(I+1)=0)+(INT(RND*28)¥(J+1)=0)*2)*(RND*5>1)+9
2570 NEXT J,I:FOR I=0 TO 3:B=(I¥2)*18:C=(I MOD 2)*18:FOR J=0 TO 4
2580 FOR K=0 TO 4:A=VAL(MID$("4404440004000004000444044",J*5+K+1,1))+9
2590 MA(B+1+K,C+1+J,0)=A:NEXT K,J:MA(B+3,C+3,1)=I*10+1:FOR J=0 TO 3
2600 MA(B+2+(J¥2)*2,C+2+(J MOD 2)*2,1)=I*10+J+2:NEXT J,I:A=1:GOSUB 2130:CLS 3
2610 X1=51:X2=78:Y1=0:FOR I=1 TO 4:A=VAL(MID$("8665",I,1)):Y2=Y1+A-1
2620 GOSUB 1860:Y1=Y1+A:NEXT:X1=52:Y1=9:X2=55:Y2=11:GOSUB 1860
2630 FOR I=0 TO 24:FOR J=0 TO 24:PUT(J*16,I*16),C(0,MA(J,I,0)),PSET
2640 A=MA(J,I,1):ON -(A=0) GOTO 2660:A=A-1:B=A MOD 10:A=A¥10:T(A,B)=-(B=0)*3
2650 X(A,B)=J:Y(A,B)=I:X1=J:Y1=I:A=T(A,B)-4*(A<>NN):GOSUB 1980
2660 NEXT J,I:LOCATE 55,1:PRINT N$(NN):X1=53:FOR I=0 TO 4:Y1=2+I
2670 A$=KMID$("耕地数商地数糧食　国庫　戦力　",I*3+1,3):GOSUB 1910:NEXT
2680 X1=57:FOR I=0 TO 1:Y1=11+I:A$=KMID$("兵力糧食",I*2+1,2):GOSUB 1910:NEXT
2690 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3:P(I,J+2)=100:H(I,J+1)=30:R(I,J+1)=20:NEXT
2700 A=INT(RND*4):ON -(A=I) GOTO 2700:B=INT(RND*3):H(I,0)=60:R(I,0)=30:P(I,5)=I
2710 FOR J=0 TO 9:K$((NN+I) MOD 4,J)=MID$("001222001112001122",B*6+1,6)
2720 KX(I,J)=X(A,0):KY(I,J)=Y(A,0):NEXT J,I:A=0:GOSUB 2130:RETURN
2730 ' --------------------[ D A T A ]
2740 DATA ISENGARD,FANGORN,MORDOR,ROHAN
2750 DATA Produced by NAO.,18,6,DRAGOON-FORCE,3,2,HIT SPACE KEY,21,7
2760 DATA 0,1,決定,4,移動,攻撃,必殺剣,土木工事,7,移動,攻撃,必殺剣,土木工事
2770 DATA 補給,徴兵,部隊増設,平野,0233567,岩場,1011111,沼地,1104161,水辺
2780 DATA 3330333,城壁,2222022,耕地,1133101,商地,1111110,-1,0,0,-1,1,0,0,1
2790 DATA 歩兵部隊,11,2,1,20,騎兵隊,15,3,2,60,弓箭部隊,7,2,3,40,親衛隊,12,1,2,0
2800 ' ------------------------------------------------------- END OF PROGRAM
```

《リスト１》『竜騎兵団』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 ' ---------------------------------------------------------------------
20 ' -          -=[ D R A G O O N   F O R C E  CHARACTER ]=-          -
30 ' -                    Prduced by  NAOKI.I                        -
40 '   ----------------------------------------------------------------
50 ' --------------------[ 初期設定 ]
60 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,7,2:SCREEN 3,1,0,1:CLS 3
70 CLEAR:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))
80 DIM C(65,24):RESTORE 280:COLOR=(3,0)
90 FOR I=0 TO 7:READ A$,B$,D:A$=A$+B$:E=0:X=0:Y=0:FOR J=1 TO 128
100 B=ASC(MID$(A$,J,1))-58:E=(E+B) MOD 64
110 FOR K=0 TO 5 STEP 3:C=0:FOR L=0 TO 2:C=C+(B AND 2^(K+L))/2^K:NEXT
120 PSET(X,Y),C:X=X+1:Y=Y-(X=16):X=-X*(X<16):NEXT K,J:ON -(D<>E) GOTO 260
130 A=I:IF I>3 THEN A=VAL(MID$("10131508",(I-4)*2+1,2))
140 GET(0,0)-(15,15),C(0,A):NEXT
150 FOR I=0 TO 3:READ A,A$:B=0:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:B=(B+1) MOD 7
160 PSET(K,J),VAL(MID$(A$,B+1,1)):NEXT K,J
170 GET(0,0)-(15,15),C(0,A):NEXT:FOR I=0 TO 3:PUT(0,0),C(0,I),PSET:GOSUB 240
180 GET(16,0)-STEP(15,15),C(0,4+I):GET(32,0)-STEP(15,15),C(0,16+I)
190 GET(48,0)-STEP(15,15),C(0,20+I):NEXT:PUT(0,0),C(0,8),PSET:GOSUB 240
200 GET(32,0)-STEP(15,15),C(0,24)
210 DEF SEG=VARPTR(C(0,0),1):A=VARPTR(C(0,0),0)
220 BSAVE "A:DRACHR.CHR",A,VARPTR(C(65,24),0)-A+1
230 END
240 FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15:A=POINT(J,K):B=VAL(MID$("01432267",A+1,1))
250 PSET(31-J,K),B:PSET(32+J,K),-7*(A=0):PSET(63-J,K),-7*(B=0):NEXT K,J:RETURN
260 LOCATE 0,3:PRINT "DATA ERROR IN";280+I*10;"-";290+I*10:BEEP:END
270 ' --------------------[ C H A R A C T E R   D A T A ]
280 DATA "::UYY:::=UIGYU=:YgC¥]wW:YfGT_wSUw]C_cIppsEF_cIHCueeiiUPCeeeiYUPC"
290 DATA "eYFWcUHDBT^WgUHDMEwUvWHKLEwWvWkC=:sWeimC:RsWeiUX:[aUuW:U:ca=cW::",29
300 DATA "YRuGIR=:weUFgeWUsEW^TgkpcIgUTGkCBici][oLMLc_ackCuUY[VGGHuyfGcIGH"
310 DATA "Qy'FvGUmyuQ¥isYYUyPdGyyuuupDgkxuuYyKfkxujYyUswuY:UYRfuuY:uY:UYy=",26
320 DATA "bY[WeUA:cY[WwUY:[wO]_uu=GGO]auu=fccceYu=V]_ceVeYYEGFFgGYgUGGWCCY"
330 DATA "cescVYbYRescVAbY:Bi[u=r=:]i[u:u=:cW[YRY::cYSYy=:B_SuyU::BGVRgW::",11
340 DATA ":::UU::::UCCU::RCCcC=::EGCCyS:RcCCcyI=RcCCEyI=EgCUUccSEGgcUECS"
350 DATA "EiGWWCCSEwggSCCSRcyGGCC=RsygGCG=:EiicgS::RCwgC=:::UCCU::::UU::",4
360 DATA "^>AA_^^^^wyr:__^^rsyirb^?yIAAyA_>sssyysZ?AsyssIirCAIIyyA:srsyssA"
370 DATA "?rAIIIyyr;rICIIy>BAAyCyAr;BIIIIy>I:ssAyA:BIAAsAA::rrrAAZ::::::^",24
380 DATA "CswwwwICcgggiiiI_cggggwwFFGggggg[[[ccccGIBFFFFGbw?;;;;swiiAggigg"
390 DATA "cwGFgggcZfA[ccc?GbGFFFFbf?;;;;cG[_gggcc[FG__GBFFZ[c[c[[;:CFFGBF:",33
400 DATA "^^^^JZ^^^>bJ<<^^^>gQJJZ^^>wA<<<Z^JwQJJL<><t<<L<<JQJJJLJ:Ly<<<<<@"
410 DATA "tAQJLL:ArAylj:@@ryypj:@Aryypj:@ZrAypj:@^rAy@:::^::::::Z^:::::^^^",22
420 DATA "::M=:::R::MT::RM::MT:RMT::MPUML=::MlLLP=UULPLpL=LLLqxPT:MLxtQQT:"
430 DATA "RMLyypL=:RLyQqpT:RlxxLLL:MlLpLTU:MPLlT=:RLTULT::RL=:MT::MU::RT::",13
440 DATA 9,4444444,11,4044000,12,1551701,14,4602660
```


★ベーマガって，どうしてこんなに安いのですか!?（福島市・紺野繁昭16歳）……【影：もぉ～，ホントに最近こういうハガキが増えて増えて困っちゃうなあ。やめてよね～，照れるから。編：影さん，怖いですよ。つぐ美：もしかして皮肉かも…。影・編：ひぃ～。】

『ダンクキング2』のプログラム・リスト

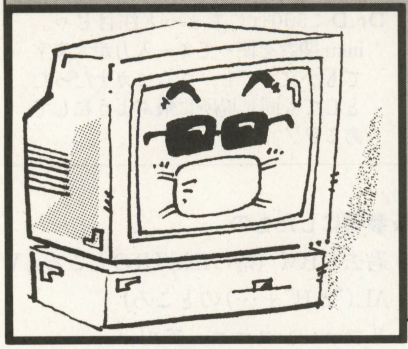
```
10 CLEAR &H0:A=260
20 DIM POW(6,15),CH$(15),CH%(360,30),BALL%(A),BALL2%(A),KURA%(A),BLACK%(A)
30 CLS 3:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,1,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,2:RESTORE 2990
40 FOR I=1 TO 5:READ INA(I),INL(I),INR(I),KEYA(I),KEYL(I),KEYR(I),COL(I):NEXT
50 GOSUB *CHSET:MV=.5:WA= 50:DT=.5:GX=240:ETEN=7
60 *RESET:CLS 3:STAGE=0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VAL(MID$(TIME$,4,2))
70 S=4:SS=8:GOSUB *TI:GOSUB *ODEMO
80 X(1)=50:X(2)=150:X(3)=-50:X(4)=-150
90 GOSUB *GRA:COLOR 7:LOCATE 25,10:PRINT AKCNV$(TEAM$(2)+"->   <-"+TEAM$(1))
100 BEEP:BEEP:BEEP:GOSUB *TENDR:T=0:BX=0:BMX=0:BY=100:B=0:BBY=340:BH=100:BXH=0
110 Y=340:BYH=5:GOSUB 410:FOR I=1 TO 4:PL(I)=0:POSE(I)=0:MPOSE(I)=(MORC(I)-1)*6
120 MX(I)=X(I):MY(I)=-30:XH(I)=0:PTEN(I)=0:NEXT: TEN(1)=0: TEN(2)=0
130 *MAIN '――――――――――――― メイン ―――――――――――――
140 GOSUB *KEYHAN:BMY=BY:ON -(B=0)+1 GOSUB *BMOTI,*BIDO
150 FOR I=1 TO 4:ON PL(I)+1 GOSUB *TA,*RHA,*LHA,*JU,*PAN,*YA,*PAS,*SHU,*DUN,*BP
160 GOSUB *PIDO:GOSUB *PDR:NEXT:GOSUB *BDR:ON -(B=0) GOSUB *TORIHAN
170 ON -(BY>100)*(BY<120)*(BMY>BY)*(ABS(BX)>GX-10)*(T=>2) GOSUB *GBHAN
180 DUN=0:ON B GOSUB *DUN1,*DUN1,*DUN2,*DUN2
190 GOTO *MAIN
200 *PIDO '―――――――――― プレイヤー移動 ――――――――――
210 A=-(ABS(X(I)+XH(I))=<270):XH(I)=A*XH(I)
220 X(I)=X(I)+XH(I):X(I)=A*X(I)-(A=0)*270*SGN(X(I)):Y(I)=YH(I):RETURN
230 *BIDO '―――――――――― ボール移動 ――――――――――
240 T=T+ .3:BX=BX+BXH/6      :BY=BYH*(25-T-(T-5)^2)+BH   '(7.5-T-.3*(T-5)^2)
250 ON -(BY>0) GOTO 260:BY=0:T=0:BH=0:BXH=BXH/2:BYH=BYH/2:RETURN
260 IF ABS(BX)=<290 THEN RETURN
270 BXH=-BXH:BX=290*SGN(BX):RETURN
280 *BMOTI '―――――――――― ボールを持っているとき ――――――――――
290 BX=X(B):BY=Y(B)-40*(Y(B)>0):BH=0:ON -(ABS(BX)>290) GOTO 300:RETURN
300 BXH=-BXH:BX=290*SGN(BX):B=0:RETURN
310 *PDR '―――――――――― プレイヤー表示 ――――――――――
320 Y(I)=Y(I)+(Y(I)<0)*Y(I):A=(X(I)-MX(I))¥1:C=(Y(I)+30*(PL(I)<>5)-MY(I))¥1
330 ON -(A<>0 OR C<>0) GOTO 340:RETURN
340 PUT (X(I)-10+320,-Y(I)+30*(PL(I)<>5)-15+350),CH%(0,POSE(I)+(MORC(I)-1)*6)
350 PUT (MX(I)-10+320,MY(I)-15+350),CH%(0,MPOSE(I))
360 MX(I)=X(I):MY(I)=-Y(I)+30*(PL(I)<>5):MPOSE(I)=POSE(I)+(MORC(I)-1)*6:RETURN
370 *BDR '―――――――――― ボール表示 ――――――――――
380 Y=-BY-20*(BY=0)*(B>0)*(RND>.5)+340:A=(BX-BMX)¥1:C=(Y-BBY)¥1
390 ON -(A<>0 OR C<>0) GOTO 400:RETURN
400 PUT (BX+310,Y),BALL%
410 PUT (BMX+310,BBY),BALL%:BMX=BX:BBY=Y:RETURN
420 *KEYHAN '―――――――――― キー入力 ――――――――――
430 FOR I=1 TO 4:P=MORC(I):ON P GOTO 470,470,470,470 'P=5 -> COMPUTER
440 AIN(I)=(RND>.97+(X(I)>150)*.3+(BY>100)*.5)
450 RIN(I)=((X(I)<BX OR (B=I AND RND>.1)) AND BX<GX+5)
460 LIN(I)=((X(I)>BX AND B<>I) OR (B=I AND BX>GX+5)):GOTO 490
470 AIN(I)=(INP(INA(P))=KEYA(P))
480 RIN(I)=(INP(INR(P))=KEYR(P)):LIN(I)=(INP(INL(P))=KEYL(P))
490 ON -AIN(I)-(PL(I)>=3)*2 GOTO 510,590,590
500 PL(I)=(RIN(I)+2*LIN(I))*(RIN(I)+LIN(I)<>-2):GOTO 590            ' IDO
510 ON -(B=I) GOTO 550
520 ON -(BY>100) GOTO 540                                            ' MOTAZU
530 PL(I)=4-5*(BX>120 AND I<3)-5*(BX<-120 AND I>2):T(I)=0:Y(I)=1:GOTO 590'PUNCH
540 PL(I)=3:Y(I)=1:T(I)=0:GOTO 590                                   ' JUMP
550 GOSUB *KPUTT:T(I)=0:T=0:L=X(I):ON -(L>120 AND I>2)-(L<-120 AND I<3) GOTO 570
,570
560 B=0:PL(I)=6:PPI=I:PI=-(I=1)*2-(I=2)-(I=3)*4-(I=4)*3:GOTO 590      ' PASS
570 ON DUN+1 GOTO 580:GOSUB *BPUTT:PL(I)=8:EI=I:PPI=I:B=I:RN=RND:DUN=0:GOTO 590
580 B=0:PL(I)=7:EI=I:PPI=I
590 NEXT:RETURN
600 *GRA '―――――――――― グラフィック ――――――――――
610 FOR I=0 TO 3:LINE (0,(219-I*40)*(I<3))-(639,259-I*40),I+12,BF:NEXT I
620 FOR I=2 TO 13:FOR J=25 TO 31:A=MORC(1-(I>7)*2)*6-6
630 PUT (I*39+RND*5-16*(J MOD 2=0),J*7+RND*2),CH%(0,A),PSET:NEXT J,I
640 LINE (0,260)-(639,290),1,BF,2
650 FOR I=0 TO 1:II=-(I=0):RESTORE *GRADATA:FOR K=0 TO 2:FOR J=0 TO 4:READ X,Y
660 X=X*II+(639-X)*I:IF J=0 THEN POINT (X,Y) ELSE LINE -(X,Y),7
670 NEXT J,K:FOR J=0 TO 4 :FOR K=-1 TO 1 STEP 2
680 A=51+I*520:LINE (A+J*3-K*6,235)-(A+J*3+K*2,250),7:NEXT K,J
690 CIRCLE(57+I*520,235),12,4,,,.3,F,11
700 IF I=0 THEN A=1.5:C=.47 ELSE A=.5:C=1.53
710 CIRCLE(12+I*600,370),180,7,3.14*A,3.14*C,.1
720 NEXT I:GOSUB *NAMEDR:RETURN
730 *TORIHAN '―――――――――― ボールを取ったかどうか ――――――――――
740 LL=100:FOR I=1 TO 4:ON -(PPI=I)-(PL(I)=5)-(PL(PPI)=7) GOTO 760,760,760
750 L=SQR((BX-X(I))^2+(BY-Y(I))^2):ON -(L=>LL) GOTO 760:LL=L:II=I
760 NEXT:ON -(LL<=30) GOTO 770:RETURN
770 B=II:BH=0:PPI=0:EI=B:GOSUB *BPUTT:RETURN
780 *TA '―――――――――― 立っている ――――――――――
790 XH(I)=XH(I)/1.1:YH(I)=0:POSE(I)=0:RETURN
800 *RHA '―――――――――― 右移動 ――――――――――
810 XH(I)=MV+POW(1,C(I))+XH(I)/1.5:YH(I)=0:POSE(I)=1:RETURN
820 *LHA '―――――――――― 左移動 ――――――――――
830 XH(I)=-MV-POW(1,C(I))+XH(I)/1.5:YH(I)=0:POSE(I)=2:RETURN
840 *JU '―――――――――― ジャンプ ――――――――――
850 XH(I)=XH(I)+(LIN(I)-RIN(I))*MV*.4
860 T(I)=T(I)+(DT-POW(6,C(I))/20)*1.5
870 YH(I)=100+POW(6,C(I))*10-(T(I)-SQR(100+POW(6,C(I))*10))^2
880 PL(I)=-(Y(I)>0)*3:POSE(I)=3:RETURN
890 *PAN '―――――――――― パンチ ――――――――――
900 XH(I)=XH(I)/1.1:YH(I)=0:T(I)=T(I)+DT
910 ON -(T(I)=INT(DT*6)) GOSUB *YALAHAN:PL(I)=-(T(I)<6)*4:POSE(I)=4:RETURN
920 *YA '―――――――――― やられた ――――――――――
930 T(I)=T(I)+DT:IF YH(I)>=0 THEN YH(I)= 300-6*(T(I)-SQR( 50))^2
940 IF YH(I)<0 THEN XH(I)=0:A=I:GOSUB *TPUTT
950 POSE(I)=5:ON -(T(I)>YAT(I)) GOTO 960:RETURN
960 A=I:GOSUB *TPUTT:CLS 1:GOSUB *TENDR:PL(I)=0:Y(I)=0:POSE(I)=0:RETURN
970 *PAS '―――――――――― パス ――――――――――
980 XH(I)=0:YH(I)=0:T(I)=T(I)+DT
990 BXH=(X(PI)-X(I))/10*POW(3,C(I)):BYH=6-POW(3,C(I)):POSE(I)=3
1000 ON -(T(I)-POW(3,C(I))*1>=10) GOTO 1010:RETURN
1010 PL(I)=0:RETURN
1020 *SHU '―――――――――― シュート ――――――――――
1030 XH(I)=0:YH(I)=0:T(I)=T(I)+DT
1040 BXH=SGN(X(I))*((GX+10-ABS(X(I)))/3-(6-POW(2,C(I)))*RND*4):BYH=7
1050 POSE(I)=3:ON -(T(I)>=10) GOTO 1060:RETURN
1060 PL(I)=0:RETURN
1070 *BP '―――――――――― ヘッドバッド ――――――――――
1080 XH(I)=XH(I)+(LIN(I)-RIN(I))*MV*.4
1090 T(I)=T(I)+DT:YH(I)=36 -(T(I)-6)^2:POSE(I)=5
1100 ON -(T(I)>10) GOSUB *YALAHAN:ON -(Y(I)<=0) GOTO 1110:RETURN
1110 PL(I)=0:POSE(I)=0:GOSUB 340:RETURN
1120 *DUN '―――――――――― ダンク ――――――――――
1130 XH(I)=SGN(X(I))*((GX+60 -ABS(X(I)))/5-(15-POW(2,C(I)))*RND)/2
1140 T(I)=T(I)+DT*2:YH(I)=100-(T(I)-10)^2:POSE(I)=3
1150 T=T(I):KAT(I)=4:IF T(I)<20 THEN RETURN: ELSE PL(I)=0:RETURN
1160 *GBHAN '―――――――――― シュート判定 ――――――――――
1170 FU=SGN(BX):GBL(0)=50:FOR J=1 TO 3
1180 GBL(J)=SQR((BX-FU*(GX+J*10))^2+(BY-100)^2)
1190 ON -(GBL(J)=>GBL(J-1)) GOTO 1200:L=GBL(J):JJ=J
1200 NEXT:ON -(L=<15) GOTO 1210:RETURN
1210 BEEP 1:ON -(B>0) GOSUB *KPUTT:ON JJ GOTO 1230,1220,1230
1220 PL(B)=0:PPI=EI:BX=300*SGN(BX):BH=0:BYH=0:GOSUB *TENIN:RETURN
1230 PL(PPI)=0:T=0:PPI=0:BXH=3-RND*5:BH=100:BYH=RND+1-(B<>0):B=0:BEEP 0:RETURN
1240 *YALAHAN '―――――――――― 攻撃当り判定 ――――――――――
1250 LL=100:FOR J=1 TO 4:L=ABS(X(I)-X(J))
1260 ON -(J=I) GOTO 1280
1270 ON -(L<LL)-(PL(J)<>5)+1 GOTO 1280,1280:LL=L:JJ=J
1280 NEXT J:ON -(LL>10+POW(5,C(I))*2)-(PL(JJ)=8)+1 GOTO 1290:RETURN
1290 PL(JJ)=5:T(JJ)=0:YAT(JJ)=30+POW(4,C(I))*10
1300 ON -(JJ<>B) GOTO 1310:GOSUB *KPUTT:B=0:BXH=5-RND*10
1310 FOR Q=1 TO WA:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 1:GOSUB *RMA:NEXT Q:BEEP 0
1320 XH(JJ)=0:YH(JJ)=1:GOSUB *DAIYA:RETURN
1330 *RMA '―――――――――― マツ ――――――――――
1340 FOR A=1 TO 10+ 30*RND:NEXT A:RETURN
1350 *TI '―――――――――― タイトル ――――――――――
1360 S=4:SS=9:X=30:Y=100:C=1:A$="DUNK KING":GOSUB *MOJI
1370 S=10:SS=20:X=230:Y=190:C=4:A$="2":GOSUB *MOJI:WHILE INKEY$<>"":WEND
1380 WHILE INKEY$="":A=2:C=1:CC=1:GOSUB *COLCH:C=4:CC=16:GOSUB *COLCH
1390 WEND:FOR I=0 TO 80:ROLL -2:GOSUB *RMA:NEXT
1400 GOSUB *COLSET:FOR I=0 TO 5:LINE (50, 36+I*32)-(400,68+I*32),1,BF,13:NEXT
1410 CLS 1:COLOR 7:LOCATE 8,3:PRINT"*プレイモード* --> Hit 1~5 and Return"
1420 RESTORE *TI0:FOR I=1 TO 5:READ A$:LOCATE 10,3+I*2:PRINT I;".";A$:NEXT
1430 LOCATE 48,3:INPUT"",MODE:IF MODE=>1 AND MODE<=5 THEN 1440 ELSE 1410
1440 CLS 1:RESTORE *TI4:FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 6:READ POW(J,I):NEXT J,I
1450 RESTORE *TI1:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 4:READ A:IF I=MODE THEN MORC(J)=A
1460 NEXT J,I:MAN=2-(MODE<4)*2
1470 RESTORE *TI3:FOR I=1 TO 6:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT
1480 FOR I=0 TO 8:LINE (50, 36+I*32)-(400, 68+I*32),1,BF,13:NEXT:C=1:P=1
1490 LOCATE  8,3:PRINT "*キャラクター セレクト*"
1500 RESTORE *TI11:FOR I=1 TO 5:READ C1234$(I):NEXT
1510 FOR I=0 TO MAN-1:LOCATE 12+I*10,5:PRINT C1234$(MORC(I+1)):NEXT
1520 RESTORE *TI2:FOR I=1 TO 15:READ CH$(I):NEXT
1530 FOR J=1 TO MAN:FOR I=1 TO 7:COLOR 1
1540 IF C(J)=I AND P=J THEN COLOR 7 ELSE IF C(J)=I THEN COLOR 5
1550 LOCATE 1+J*10,5+I*2:PRINT AKCNV$(CH$(I)):NEXT I,J
1560 FOR I=1 TO MAN:ON -(P<>I) GOTO 1600:A=MORC(I)
1570 C(I)=C(I)-(INP(INR(A))=KEYR(A))+(INP(INL(A))=KEYL(A))
1580 IF C(I)>=8 THEN C(I)=1 ELSE IF C(I)<=0 THEN C(I)=7
1590 IF INP(INA(A))=KEYA(A) THEN P=P+1:BEEP:BEEP
1600 NEXT:CIRCLE (500,200),52,1,,,,F,13
1610 POINT(500+POW(6,C(P))*10*COS(.0174*150),200-POW(6,C(P))*10*SIN(.0174*150))
```

★影さん，「BASIC for Windows」は，どうなったのですか？しっかり最後までやって!! それと別冊のCDはどうなったのだ！もう出さないとか？（群馬県前橋市・荻原悠介15歳）……【影：そんな～，BASIC for Windowsは編君の担当だよ～。編く～ん。…ムウ！逃げたか！】

```
1620 FOR I=1 TO 6:A=POW(I,C(P))*10
1630 LINE -(500+A*COS(.0174*(150-60*I)),200-A*SIN(.0174*(150-60*I))),7:NEXT
1640 FOR I=0 TO 5:FOR R=0 TO 5
1650 PSET(500+R*10*COS(.0174*(30+60*I)),200+R*10*SIN(.0174*(30+60*I))),7
1660 NEXT R,I:FOR I=1 TO 100+WA*10:NEXT:IF P<=MAN THEN 1530
1670 FOR I=1 TO MAN:RESTORE *TI2:FOR J=1 TO 7:READ A$:IF C(I)=J THEN NAM$(I)=A$
1680 NEXT J,I:RETURN
1690 *TI2:DATA ﾙｰ,ｼﾛｳ,ﾎｼﾉ,ﾀｶｼ,ｽｹﾛｳ,ﾊﾟﾝﾁ,ﾓﾝﾀ
1700 *TI2C:DATA TOM,ROCK,BOSH,INK,HOWK,MOKO,KIJE,NGOU
1710 *TI3:DATA 60, 8,SPEED,68,10,SHOOT,68,14,PASS,60,16,ATTACK,51,14,REACH,
     53,10,JUMP
1720 *TI4:DATA 2,2,2,3,3,3, 4,3,3,2,2,1, 1,3,2,5,3,1, 2,3,1,1,4,4
1730      DATA 1,2,5,1,1,5, 2,5,2,3,2,3, 5,1,2,2,2,3
1740      DATA 2,2,2,2,2,2, 3,1,2,2,2,3, 2,4,2,2,2,3, 4,2,1,2,2,3
1750      DATA 5,3,3,2,2,5, 5,5,2,2,2,5, 8,5,4,4,5,4, 8,5,5,5,5,5
1760 *TI0:DATA 1P & 1P VS 2P & 2P,1P & 2P VS 3P & 3P,1P & 2P VS 3P & 4P
1770      DATA 1P & 1P VS CP & CP (4 ROUND),1P & 2P VS CP & CP (4 ROUND)
1780 *TI1:DATA 1,1,2,2, 1,2,3,3, 1,2,3,4, 1,1,5,5, 1,2,5,5
1790 *TI11:DATA 1P,2P,3P,4P,CP
1800 *TENIN '―――――――――― 点数 ――――――――――
1810 PTEN(EI)=PTEN(EI)+1:IF BX<0 THEN TEN(1)=TEN(1)+1 ELSE TEN(2)=TEN(2)+1
1820 ON -(BX>0)+1 GOSUB *DUN1,*DUN2
1830 LOCATE 10-39*(BX>0),8:PRINT "N I C E  S H O O T !"
1840 FOR J=1 TO 20+2*WA:COLOR@(40,5)-(-(BX>0)*79,16),RND*6+1:BEEP 1:GOSUB *RMA
1850 BEEP 0:A=0:C=COL(MORC(1-(BX>0)*2)):CC=16:GOSUB *COLCH:NEXT:GOSUB *COLSET
1860 CLS 1:GOSUB *TENDR:IF TEN(1)>=ETEN OR TEN(2)>=ETEN THEN GOTO *RESU
1870 B=0:BY=0:BH=0:BXH=0:BYH=0
1880 *TENDR '―――――――――― 点数表示 ――――――――――
1890 COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT AKCNV$(STR$(TEN(1))+" - "+STR$(TEN(2)))
1900 GOSUB *CL:RETURN
1910 *NAMEDR '―――――――――― 名前表示 ――――――――――
1920 Y=16:FOR I=0 TO 1:S=1:SS=1:C=COL(MORC(I*2+1)):X=50+I*300:A$=AKCNV$("TEAM")
1930 GOSUB *MOJI:S=2:SS=4:X=130+I*300:A$=AKCNV$(TEAM$(I+1)):GOSUB *MOJI:NEXT
1940 FOR Q=0 TO 1:FOR R=1 TO 2:II=R+Q*2:X=40+Q*360:Y=R*32+16:C=COL(MORC(II))
1950 S=1:SS=1:A$=C1234$(MORC(II)):GOSUB *MOJI:X=X+40:A$=AKCNV$(CH$(C(II)))
1960 PUT (X(II)-10+320,-Y(II)-45+350),CH%(0,(MORC(II)-1)*6)
1970 S=2:SS=4:PL(II)=0:GOSUB *MOJI:NEXT R,Q:LINE (0,0)-(639,16),15,BF:RETURN
1980 *DAIYA '―――――――――― ダウン ――――――――――
1990 X=INT(X(JJ)/8+39)-3:IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>60 THEN X=60
2000 COLOR 7:LOCATE X,17:PRINT C1234$(MORC(JJ)):COLOR 4:LOCATE X+5,17
2010 PRINT AKCNV$(CH$(C(JJ))):FOR Q=1 TO YAT(JJ):COLOR Q MOD 7+1:LOCATE X,18
2020 PRINT"◢DOWN◤":NEXT:RETURN
2030 *RESU '―――――――――― 結果表示 ――――――――――
2040 IF TEN(1)>TEN(2) THEN A$=TEAM$(1) ELSE A$=TEAM$(2)
2050 A$="TEAM "+A$+" WIN":LOCATE 28, 7:PRINT AKCNV$(A$)
2060 BEEP:BEEP:BEEP:C=0:COLOR 7:LOCATE 33,8:PRINT "◆ 得点王 ◆"
2070 FOR I=0 TO 20:II=20-I:FOR J=1 TO 4
2080 IF PTEN(J)=II THEN C=C+1:JTN(C)=II:JUN(C)=J
2090 NEXT J,I:FOR I=1 TO 4:LOCATE 4+I*13,16:PRINT I;".";AKCNV$(STR$(JTN(I)))"点"
2100 LOCATE 6+I*13,17:PRINT AKCNV$(CH$(C(JUN(I)))):Y(I)=0:XX(I)=X(I):NEXT I
2110 FOR J=1 TO 20:FOR I=1 TO 4:II=I:I=JUN(I)
2120 X(I)=(XX(I)*(20-J)+(II*100-250)*J)/20
2130 GOSUB *PDR:I=II:NEXT I,J:WHILE INKEY$<>"":WEND
2140 WHILE INKEY$="":WEND:CLS 3:ON -(MODE>3)+1 GOTO *RESET,*NDEMO
2150 *DUN1 '―――――――――― ダンク1 ――――――――――
2160 ON -(BX>-120)-(BY>5)+1 GOTO *DUNKIT:RETURN
2170 *DUN2 '―――――――――― ダンク2 ――――――――――
2180 ON -(BX<120)-(BY>5)+1 GOTO *DUNKIT:RETURN
2190 *DUNKIT '―――――――――― ダンクできるか ――――――――――
2200 X=9-39*(BX>0):A=VAL(RIGHT$(TIME$,2))/2 MOD 2:ON A GOTO 2220
2210 COLOR 1-(BX>0):LOCATE X, 8:PRINT "|                    |":RETURN
2220 COLOR RND*6+1:LOCATE X+3,8:PRINT "D U N K  I T ! !":DUN=1:COLOR 7:RETURN
2230 *CL '―――――――――― クリアー ――――――――――
2240 FOR U=0 TO 1:X=9+39*U:COLOR U+1
2250 LOCATE X, 7:PRINT "┌────────────┐"
2260 LOCATE X, 8:PRINT "|            |"
2270 LOCATE X, 9:PRINT "└─────v──────┘":NEXT:RETURN
2280 *CHSET '―――――――――― キャラクター作成 ――――――――――
2290 GOSUB *COLSET:FOR L=0 TO 4
2300 RESTORE *CHSET:CLS 2:FOR I=0 TO 29:READ A$:FOR J=0 TO 59
2310 COL=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):COL=COL-(COL(L+1)-1)*(COL>0 AND COL<4)
2320 ON -(J>=50) GOTO 2340
2330 LINE (J*2,I*2)-(J*2+1,I*2+1),COL,BF:GOTO 2350
2340 LINE (I*2,J*2)-(I*2+1,J*2+1),COL,BF
2350 NEXT J,I:FOR I=0 TO 5:ON -(I=5) GOTO 2370
2360 GET (I*20,0)-(I*20+19,59),CH%(0,I+L*6):GOTO 2380
2370 GET (0,I*20)-(59,I*20+19),CH%(0,I+L*6)
2380 NEXT I,L:CLS 2:CIRCLE(7,7),7,10,,,,F:GET(0,0)-(15,15),BALL%:CLS 2
2390 CIRCLE(14,14),30,15,,,,F:GET(0,0)-(31,31),BLACK%
2400 CIRCLE(14,14),14,10,,,,F:GET(0,0)-(31,31),BALL2%:CLS 2
2410 FOR II=0 TO 2000:I=2000-II:X=16+(14-I/130)*COS(I*.01745)
2420 Y=2+I/50 +(14-I/90)*SIN(I*.01745)/3
2430 PSET(X,Y),7:PSET(X,Y+1),13:NEXT II:GET(0,0)-(31,31),KURA%:CLS 2:RETURN
2440 DATA 0000EE000000000000000000000000888008880000000000000000000EE00
2450 DATA 000EEEE000000000000000000000000880000880000000000000000000EEEEE
2460 DATA 00088880000000000000000000000000880000880078OEE000000000888EE
2470 DATA 00088880000000000000000000000000880EE0880780EEEE000000008888E
2480 DATA 00008800000000000000000000000000088EEEE880870E88E000000008800
2490 DATA 0000880000000000EE00EE0000000111888881110008888000000000008800
2500 DATA 00011110000000000EEEEEEEE0000001111881111000088000000000011111
2510 DATA 0111111110000000EE8888EE0000000111881110000111100000000011111
2520 DATA 1111111111000000EE8888EE000000011111111001111118880000011111
2530 DATA 881111118800000111111111000000111111110011111188800001111188
2540 DATA 881111118811111111111111111111011111110111111111100881111188
2550 DATA 881111118811111111888811111111001111110011111111110088111881
2560 DATA 088111188088111111888811111188003333330011881111110088111881
2570 DATA 001111110088111111888811111188001111110011888111118811118811
2580 DATA 003333333088111111888811111188001111110000118800770333888330
2590 DATA 011111111008833311888811333880001111110011111108770001111111
2600 DATA 011111111000881133000033118800001111110011111888770001111111
2610 DATA 011111111000011111000011111000033332333011118888000011111111
2620 DATA 011112111000011111000011111000000889880011118800000111121110
2630 DATA 011122111000111111100111111100008898800881111000000111211110
2640 DATA 033322333000111211100111211100008898800883311000000333223330
2650 DATA 0888EE8880033332333003332333300088898800088800000000889888800
2660 DATA 088800888008888088800888088880008890880008880000000089880000
2670 DATA 088800888008888088800888088880008800880008880000000089888000
2680 DATA 088800888000888008880088008880008800880008800000000889888000
2690 DATA 088900889000888008800880088800008800880088000000000088808800
2700 DATA 088000880000880088800888008800008800880088000000000008800880
2710 DATA 088000880078800088800888000887007700770077000000000000880088
2720 DATA 077000770077700077800877000777007770777077700000000000077007
2730 DATA 077700777007770007770077700077000000000000000000000077700777
2740 *GRADATA '―――――――――― グラフィックデータ ――――――――――
2750 DATA  50,200, 30,230, 30,270, 50,240, 50,200
2760 DATA 320,350, 30,350, 10,390,320,390,320,350
2770 DATA  38,257, 38,370, 42,364, 42,252, 38,257
2780 *MOJI '―――――――――― 文字表示 ――――――――――
2790 COLOR 0:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(80,"■")
2800 FOR L=0 TO KLEN(A$)-3:LINE (0,0)-(639,15),0,BF
2810 PUT (0,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,L+2,1)))),PSET
2820 FOR M=0 TO 15:FOR N=0 TO 15:A=POINT(M,N):IF A=7 THEN 2830 ELSE 2850
2830 FOR KK=0 TO 1:K=-(KK=0):A=X+L*16*S+K*S-N/2  :D=Y+K*S
2840 LINE (A+M*S,D+N*SS)-(A+M*S+SS,D+N*S+SS),C-(K=1)*(11-C)+N/7-.2,BF:NEXT KK
2850 NEXT N,M,L:LINE (0,0)-(639,15),0,BF:RETURN
2860 *BPUTT '―――――――――― ボールマーク ――――――――――
2870 FOR U=0 TO 1:FOR V=1 TO 2
2880 ON -(B<>U*2+V) GOTO 2890:PUT (265+U*60,16+V*32),BALL2%,PSET
2890 NEXT V,U:RETURN
2900 *KPUTT '―――――――――― マーククリア ――――――――――
2910 FOR U=0 TO 1:FOR V=1 TO 2
2920 ON -(B<>U*2+V) GOTO 2930:PUT (265+U*60,16+V*32),BLACK%,PSET
2930 NEXT V,U:RETURN
2940 *TPUTT '―――――――――― ダウンマーク ――――――――――
2950 FOR U=0 TO 1:FOR V=1 TO 2:ON -(A<>U*2+V) GOTO 2970
2960 PUT (265+U*60,16+V*32),KURA%:PUT (X(U*2+V)+310,300),KURA%
2970 NEXT V,U:RETURN
2980 *KEYDATA '―――――――――― キーデータ ――――――――――
2990 DATA 224,224,224,251,253,247,1
3000 DATA 228,226,226,191,247,251,4
3010 DATA 231,231,231,191,223,127,6
3020 DATA 230,230,230,251,253,247,10
3030 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,13
3040 *ODEMO '―――――――――― R O U N D ――――――――――
3050 CLS 3:IF MODE<4 THEN GOTO 3070
3060 STAGE=STAGE+1:C(3)=6+STAGE*2:C(4)=7+STAGE*2
3070 FOR I=1 TO 2:TEAM$(I)=LEFT$(CH$(C(I*2-1)),2)+LEFT$(CH$(C(I*2)),2):NEXT
3080 IF MODE<4 GOTO 80
3090 S=4:SS=8:X=100:Y=160:C=1:A$=AKCNV$("ROUND"+STR$(STAGE)):GOSUB *MOJI
3100 WHILE INKEY$<>"":WEND
3110 WHILE INKEY$="":BEEP 1:GOSUB *RMA:BEEP 0:GOSUB *RMA:WEND:GOTO 80
3120 *NDEMO '―――――――――― N E X T  R O U N D ――――――――――
3130 ON -(TEN(1)>TEN(2))-(STAGE=4)*2 GOTO 3160,3140,3150
3140 A$(1)=AKCNV$("YOU LOSE!"):A$(2)=AKCNV$("Please retry."):GOTO 3170
3150 A$(1)=AKCNV$("YOU WIN!!"):A$(2)=AKCNV$("You are DUNK MASTER!!"):GOTO 3170
3160 A$(1)=AKCNV$("YOU WIN!!"):A$(2)=AKCNV$("You can go to next stage!!")
3170 FOR I=0 TO 1:X=50+I*50:Y=100+I*150:C=1+I*3:S=4-I*3:SS=10-I*8
3180 A$=A$(I+1):GOSUB *MOJI:NEXT I
3190 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":A=2:C=1:CC=1:GOSUB*COLCH:C=4:CC=16
3200 GOSUB *COLCH:WEND:GOSUB *COLSET
3210 IF TEN(1)<=TEN(2) OR STAGE=4 THEN GOTO *RESET ELSE GOTO *ODEMO
3220 *COLSET:A$="31100F55FAAF0F05F5AFAFFF9C48B37A2BBB666444222000" 'COLOR SET
3230 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,VAL("&H"+MID$(A$,I*3+1,3))):NEXT:RETURN
3240 *COLCH:CO=(CO+1) MOD 30000:FOR CI=0 TO A 'COLOR CHENGE
3250 COLOR=(CI+C,CC*(((CO+CI*15)/5) MOD 16) ):NEXT CI:RETURN
```


★2か月ほど前まではインターネットに「興味なし」と答えていた私が，大学でインターネットが見られるようになるやいなや，ハマりまくってます。おそるべしインターネット!!（兵庫県伊丹市・リーチー発18歳）……【影：私もそう。あ～，もう締切りなのに～。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



マウスカーソルをお好みの形に

マウスカーソル簡易(かんい)エディッター

古和　洋飛(16歳)

使いかた

マウスカーソル簡易エディッターです。

まずすべて打ちこんでください。最初はRUN*formatと入力してください。2回目からは普通にRUNしてください。

操作方法

左クリック：青色
右クリック：白色
Sキー　：データのセーブ
Lキー　：データのロード

説明

N88-日本語BASIC(86)*MS-DOS版のマウスカーソルを作り，分かりやすいデータも作ります。データ・ファイル作成後なら370-390，430行を別のBASICデータに組みこむことで，自分の作ったマウスカーソルを使うことができます。

データ・ファイルについて

テキストエディッター等を使えば分かると思いますが，16進数のかたまりです。

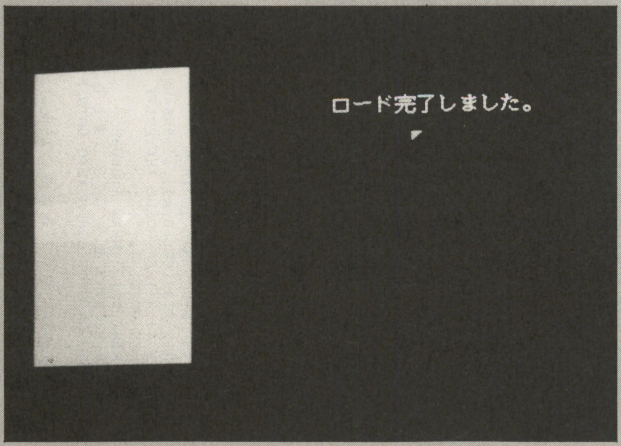
これをDATAに持っていって，上手に読みこめば，ファイルを作成せずにマウスカーソルを使うことができます。

Listの説明

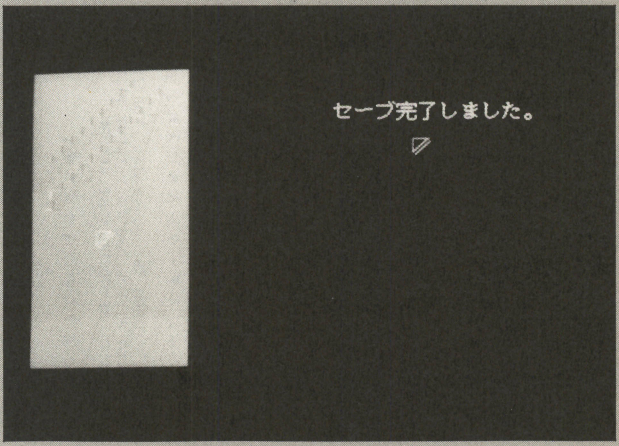
180～200行：超初期設定です。
*HAK：キー入力を待ちます。
*STO：STOPキーで速やかに終わるような処理です。
*WA：Data Save時のSTOPキーのキャンセルです。
*STP：*STOに同じです。
*LOD：Data Load前の下準備です。
*HE：4ケタの2進数を16進数にします。
*BNY：2ケタの16進数を2進数にして，celに代入し，描き出します。
*MOU：マウスカーソルを出力します。
*DM1：*MOUの一部です。
*ST：マウスの割り込みを許可します。*BNYはこれの一部です。
560行：この行で，入力キーの判定，キー入力の待ちをします。
*MOV：マウスの移動時，クリック時の割り込みです。
*DATSAVE：マウスカーソル・データをファイルにセーブします。
*FORMAT：データ・ファイルの初期化です。

《第1表》変数

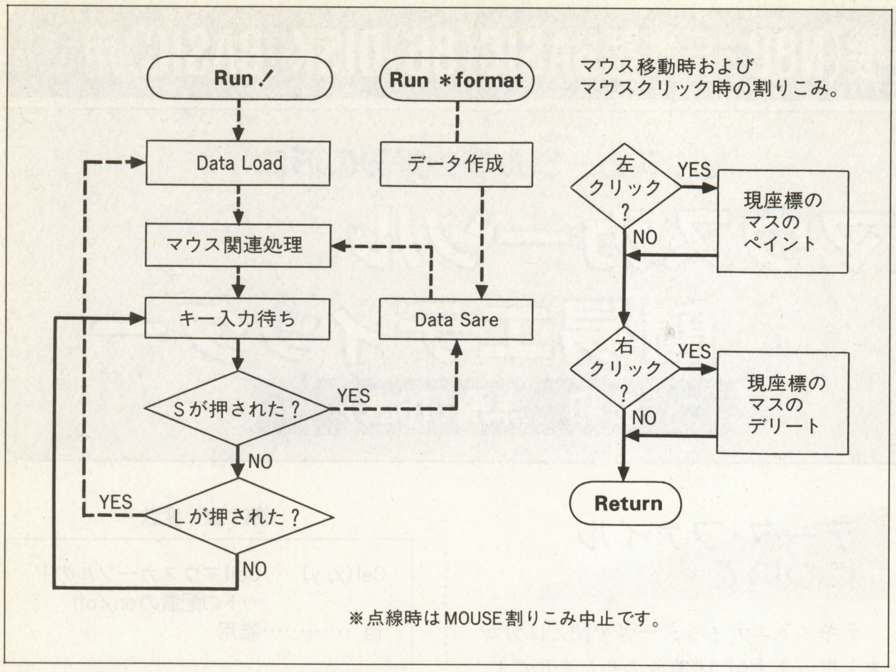
Cel(x, y)	Cellマウスカーソルのドットの配置のon／off
他	雑用



▲《写真1》デフォルトでは小さい三角形のカーソル



▲《写真2》それを自分の好みの形に変えてみよう



《第１図》 フローチャート

CHECKER FLAG

Dr.D：560行にちょっと注目じゃ。instr関数を使ってキー入力が大文字でも小文字でも，さらにカナだったとしても同じ場所に飛ぶようにしてあるぞ！

★参考にしたもの

- 過去のBM（特にINSTRのところとVAL（"&H"＋…）のところ）
- リファレンスマニュアル

by 波矢川星夢

評：10年なんてあっというまですね（編）

改造点

マウスの移動速度やカーソルの指示点をDataに入れてもいいでしょう。そのほか，たくさんあると思います。プログラムは改造するためにあるのですから…。

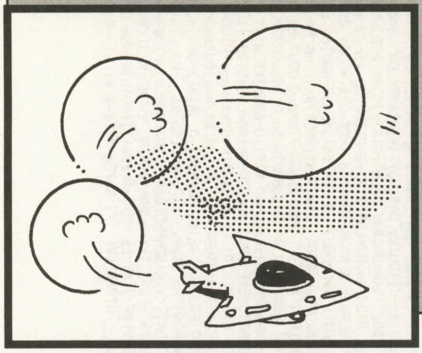
苦労点

リストを短くするのに命をかけました。正味41行です。その代償としてマルチステートメントの嵐が吹き荒れてますが。

『マウスカーソル簡易エディッター』のプログラム・リスト

```
100 '
110 '  マウスカーソル簡易エディッター  Ver  1.00（改）
120 '  プログラム  ばーい  古和洋飛  In  春休みの最終日
130 '
140 'save "b:mousedit.bas",a
150 '
160 '超初期設定
170 '
180 CLEAR:SCREEN 3:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7
190 STOP ON:ON STOP GOSUB *STP:FLE$="bscmouse.dat"
200 GOTO *ST
210 '
220 'かわいいサブルーチン達
230 '
240 *HAK:WHILE INKEY$<>"":WEND:S$="":WHILE S$="":S$=INKEY$:WEND:RETURN
250 *STO:MOUSE 6:CLS 3:END
260 *WA:RETURN
270 *STP:CLS 3:END
280 *LOD:MOUSE 6:GOTO 180
290 *HE:J=0:FOR I=1 TO 4:J=J+(VAL(MID$(BN$,I,1))*(2^(4-I))):NEXT I:MO$=HEX$(J):
    BN$="":RETURN
300 *BNY:FOR H=0 TO 31:INPUT #1,A$,B$:C$=A$+B$
310 FOR D=0 TO 3:F=VAL("&H"+MID$(C$,D+1,1)):FOR G=0 TO 3:B=3+D*4-G
320 CEL(B,H)=(F MOD 2):F=F¥2:PSET(300+B,64+H),CEL(B,H)*4
330 LINE (B*8,H*8)-STEP(7,7),CEL(B,H)*3+1,BF:NEXT G,D,H:CLOSE:RETURN
340 '
350 'マウスカーソルデータをＡ＄に入れます。
360 '
370 *MOU:A$="":OPEN "bscmouse.dat" FOR INPUT AS #1:
380 FOR A=0 TO 31:FOR D=0 TO 1:INPUT #1,M$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+(M$)))
390 NEXT D,A:CLOSE:GOSUB *DMI:RETURN
400 '
410 'マウスを使うための命令文です。
420 '
430 *DMI:MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,0:MOUSE 2,0,0,A$:MOUSE 3,0,32:MOUSE 3,1,32:
    MOUSE 4,0,0,127,255:MOUSE 5,2:MOUSE 1,0,0,1:RETURN
440 '
450 'マウスデータをロードし、マウスカーソルを書き出します。（ここが＊ＳＴ）
460 '
470 *ST:DIM CEL(15,31)
480 OPEN FLE$ FOR INPUT AS #1:LOCATE 30,2:PRINT"データロード中だよ。"
490 GOSUB *BNY:GOSUB *MOU
500 ON STOP GOSUB *STO:LOCATE 30,2:PRINT"ロード完了しました。"
510 MOUSE(1) ON:MOUSE(2) ON:MOUSE(3) ON
520 ON MOUSE(1) GOSUB *MOV:ON MOUSE(2) GOSUB *MOV:ON MOUSE(3) GOSUB *MOV
530 '
540 '次の１行がメインルーチン（？）です。
550 '
560 GOSUB *HAK:ON ((INSTR("¦¦¦Ssト¦lLﾘ",S$)¥4)+1) GOTO 560,*DATSAVE,*LOD
570 '
580 'マウスを（動かす、クリックする）時の割り込む命令文です。
590 '
600 *MOV:B=MOUSE(0)¥8:A=MOUSE(1)¥8
610 IF MOUSE(2,1) THEN MOUSE 1,,,0:CEL(B,A)=1:PSET(300+B,64+A),CEL(B,A)*4:
    LINE (B*8,A*8)-STEP(7,7),CEL(B,A)*3+1,BF:MOUSE 1,,,1
620 IF MOUSE(2,2) THEN MOUSE 1,,,0:CEL(B,A)=0:PSET(300+B,64+A),CEL(B,A)*4:
    LINE (B*8,A*8)-STEP(7,7),CEL(B,A)*3+1,BF:MOUSE 1,,,1
630 RETURN
640 '
650 'マウスカーソルデータをセーブする作業を行うプログラムです。
660 '
670 *DATSAVE:F=0:BN$="":LOCATE 30,2:PRINT"データセーブ中だよ。"
680 MOUSE 6:ON STOP GOSUB *WA:D=0
690 OPEN FLE$ FOR OUTPUT AS #1
700 FOR A=0 TO 31:FOR B=0 TO 15
710 DAT$=RIGHT$(STR$(CEL(B,A)),1):BN$=BN$+DAT$
720 IF (B MOD 4)=3 THEN GOSUB *HE:PRINT #1,MO$;
730 IF B=7 THEN PRINT #1,",";
740 NEXT B:PRINT #1,"":NEXT A:CLOSE
750 LOCATE 30,2:PRINT"セーブ完了しました。":IF F THEN 180
760 GOSUB *MOU:ON STOP GOSUB *STO:GOTO 510
770 '
780 'いちばん初めにやるときはここから。
790 '
800 *FORMAT:DIM CEL(15,31):F=-1
810 STOP ON:ON STOP GOSUB *STP:FLE$="bscmouse.dat"
820 FOR A=0 TO 31:FOR B=0 TO 15:CEL(B,A)=-((A+B)<8):NEXT B,A:GOTO 690
```


★ファンタジー通信復活希望。（宮城県古川市。**武田浩治22歳**）…【**影**：そうだね『タクティクス』も発売されて、盛り上がっていることだし。**編**：ちょっと違いません？影さん。**影**：え？『ファイナルファンタジー通信』じゃ…。**編**：何言ってるんですか。】



視点自由自在の3Dポリゴンのゲーム

Hurdle Racer（ハードル レーサー）

川瀬　正敏(24歳)

内　容

タイム・アタックのみの障害物レースです（簡単だな)。

操作方法

タイトル画面がでたら，Ⓑボタンでゲーム・スタートします。自機はジョイパッドで上下左右移動，Ⓑボタンでアクセル，Ⓐボタンでブレーキになります。(なにも押さなくても，ある程度まで加速します）障害物にぶつかってもリタイヤにはなりませんが，速度は0になります。

そして，今回もリプレイができます。1回ゲームが終了したら，Ⓐボタンでスタートしてください。視点切り替えはテンキーの4 6キーで切り替えます(通常ゲーム中も可)。視点は以下のとおりです。

1.通常（ゲーム視点）　2.見下ろし
3.真上　4.左側
5.右側　6.後方
7.サテライト（カメラが回転します）
8.カメラ

プログラムのしくみ

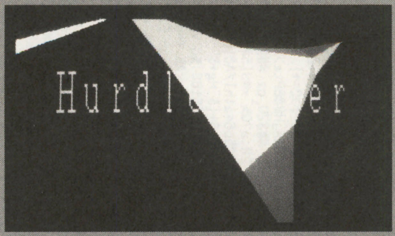
今回も昨年11月号で載せていただきました「ナイス」と同様「VDS (L)」という自作のポリゴン・ライブラリを使用しています。前回とはバージョンが違い，四角形描画，Zクリッピング・ルーチンが入りました。今回はでかいポリゴンが表示されますのでコマ数は4INT (1/15秒)です。遠くのモデルのポリゴンを少なくしたらどうだと言われそうですが，近くも遠くも少ないので心配ありません。VDSのパフォーマンスは600ポリゴン／秒ぐらいですから…（泣)。

プログラムの入力方法

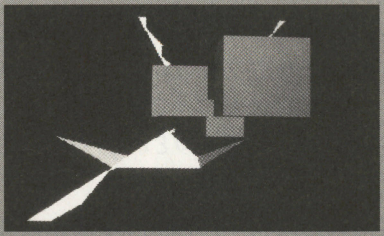
リスト入力，RUNして間違いがなければ，同ディレクトリ上にHR_MAKE.Xが作成されます。さらにコマンドモードに戻り，HR_MAKE.Xを実行すると，HR.Xが作成されます。HR.Xがゲーム本体になります(他は必要なくなります)。あとはHR⏎でゲームが始まります。

苦労したところ

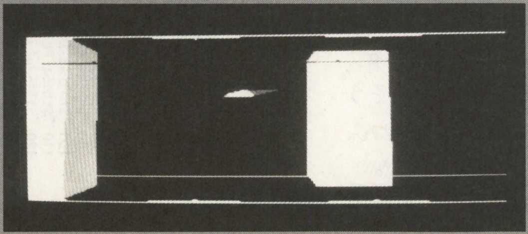
今回も改造は無理かな？(すいません)。苦労したところは，やっぱり容量ですね。VDSは高速化のため，ジオメトリ演算（SIN・COS)，テキストマスク，ポリゴンエッジ検出までテーブル化し，さらに今回は機能を増やしたバージョンですので容量はかなり増えてしまいました。だから，ハフマン符号法を使って圧縮し，BASICからの実行ファイルも改良しました。まずデータとして使える文字を考えてみると，プログラム上の関係で「"」ダブル・クォーティションは使えません。それにかな文字はキャラコードが連続していないうえに，マイナスとハイフン「-」が見た目が同じなので使わないほうがいいでしょう。というわけで使うのはダブ



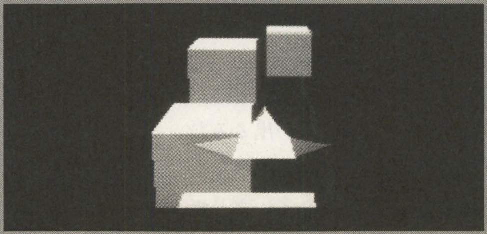
◀《写真1》タイトル



◀《写真2》目の前から迫ってくるブロックを避けろ！



◀《写真3》視点もいくつか種類があって変更できるぞ



◀《写真4》写真ではスムーズな動きが伝えられないのが残念

```
220-970 [illegible]
```

ル・クォーティション以降連続している92文字を使いました。92というとだいたい6.4ビットぐらいです。実行ファイルは8ビットであることを考え，6.4と8の最少公倍数は32ですから，5文字（40ビット）で32ビットが表現できるわけです。しかも32ビットはBASICのINT変数と同じで処理しやすいわけです。これでデータ量は1.25倍までに抑えることができました。

例えば00000000Hという32ビットデータを普通なら，

“00000000”と表し，8文字で2倍(でも，打ち込みやすい)(4ビット×8)＝32ビット

今回の方法では，

“#####”と表し，5文字の1.25倍(でも，打ち込みにくい)(6.4ビット×5)＝32ビット

関係ないけど

ついに，サターンでBASICが出るみたいですね（また発売延期になってたみたいですが)。少なくともVDSより多いポリゴン数が扱えるでしょうから，楽しみにしてます。あと，ゲームはソフトウエアの時代だとか経済方面のおっさんがバカの一つ覚えのように言ってますけど，PSが有利なのはバランスのとれたハードの力だと思いますけどね。

★「Nice」の訂正の訂正

1月号のP107のOFコーナーで，「9，2」と書かれてましたが「9」ではなく「g」です。自分の字がヘタだったため，そうなったんでしょうね。何度もすいません。

CHECKER FLAG

編：おおっ，これはかっこいいですねぇ。

Dr.D：追ってくる壁も動いていたりしてなかなか芸が細かいのう。

編：唯一の難点はやっぱりリストが長いことでしょうか。

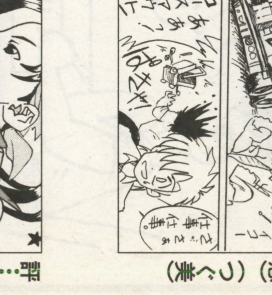
影：ちなみにこのゲームはXF4を押しながら電源ONすれば68030でも動きます。安心して打ち込んでくれ。

『Hurdle Racer』のプログラム・リスト

```
10 dim str data(213)[82]={
20-210 [illegible]
```


★MSXターボR音声ガイドの女の子の声がすっごくラブリー♥。だれがしゃべっているの？（東京都狛江市・くるくるちょびん！25歳）
……【影：なんと！そんな小さな箱の中に人が入っているのでござるか!?編：いったいいつの時代の人ですか！影：だまりゃ!!】

```
980 "Uz:ZCYm5QE>lJY8,l:DMEsMC7V.xowV.xr`J)<YU/Eg.d:y+/&9(e`b9>#`EFWP{X.7$3-6YYN<,l@OP37"
990 "M?>tq<V]oY/Eg,';h05/QR**j9rz`%VO<<[0gY==GqLKN4JM024JN,+V.v3¥M?2(-GDm¥T/j|p?TQ[GdC9"
1000 "J)<EN)4E(()4E((Fkd,#2EPfWELHq4Ld@YTLn{=t4sA>aFh}yH,f25U6MPb|lalGYEn}FUT@IN2;_ul*37"
1010 "53vC9GDmd3;hO9r)4E(dXvvpZ:y+/&;2DSeH6)swJ<];R;_mRr;_m]qGDn9n53v¥PD)QgJ+;¥b,Rz`XqOA"
1020 ">X:t|0l>-QEsX@n4K=]E<V]44/]`+y/Eg.L&+b%r6MP`HZwTtA?[dP]Eu(A1T@`;DJ)<YY/Eg.dXvvpZ18"
1030 "LNjHPUj%iOJ<xH4,nP?7V.|j¥/j`L*)4E(r#j2hf:&n'h1QT`H5[]#)T@`!?V.}P}/Eg.eBS28%ToD)5CF"
1040 "@%JsEH8Y|Tlb7`q<x:PbMkwe(;-hH.'7yUnH?pY`=+(8^[l`S%CLD;.O[wB.?(yx]¥pYj2K)4[.MC;wfD8"
1050 "76L4$KqgQxOXgLD8)Wj3SM[30[JY?71EyzzY]$&u[cSlv(2oARE#-#;M`u|'3,GG15u;r[C`CMD7mP?D2F"
1060 "(G)HiLqSn<(Xi^l6$f|'FV#WN<m4?E/R4'YG44$cBx]&3/le[/NCR2]1b+<O4kj7_B+.J%^.m;Zll#@87"
1070 "JFhXoW`id¥$XVW@,@)h>AbD8?+s=AmF3N([L7:Oe7.z)|KDyGr)cG(^D,){2Sf[X@Os?S_,LYM6)MMw+F3"
1080 "#BD_n#$g$B,G(SwXZ7;?<TPrn2,MrG&oF7_*/nV<DdljONJkcc-v^hm2d_R^;x*d`Ue6lJ2U$72SgfpcC"
1090 "]T.si7)rL&*Ot|oVbe(w(Lnsv*go:nMKDWGZAx[<Hgkkz#&4DvKc7wyDXRb#%C35*3BP_JTNH3L`5FJ`DD"
1100 "-<%tE$FWtml;DrSlHpbMXk.jbLE*<R+?[wbGRAKbD:h`8>CiOv-o>XDXg@Cv9v?uGTgjlkBjUw`Vb:&mA5"
1110 ">_.br:Ryuh¥%,In[Oo2MXJVXjNAd[E#eQi'G{OdKCco[a]D dB,R[[/:9kR.u3¥9gkFN>,QDO>5E>#Zs*A5"
1120 "S]{WO()<t<`;z[B)G6+8[t44$W)0Dq/`tz8S)k(63]]=Y0L6>)Y457)/dJWhW<B`H@g19?+uF[42r./[B2"
1130 "Lg/qKl¥C[e+RcXl'K/vhYVF6VF-B18B`[1N6/3xi*5wpf=u(tpU_rC@E//2vZn]Nl3lTeWL+.TCOU>V984"
1140 "Dl3ZoW`EhrF<WpEPX%:kD9Naj>sJCb7(`Nf$ATDp%7)2M2Txa7¥l%9`R%as]VdYVl`n1,^D,YXA%7+/q13"
1150 "?cLbL?PZ5¥`s'snQhpc{KmXHuU+c>+%tc[`[Nb¥4`O:Ae:`@ApX9P[(?}`&MZ`NZx@>S<>T2_.i(6ql169"
1160 "(98H;VxXG/1eyjN7MLX,X018dW6#ia>`nTXMB]8G=(Dl=`L[qDL.UAXJW)eHCv?a2r:k#FUQvm`L4t.CF"
1170 "WfcJ@`Uce0)Kn$N`35f&QvW%](-;z]`K3pZDKnl[FV%pSJ]?7,'{Nb.Q]H-AXJV]0li25YR`oUCGS{(hDC"
1180 ")SxUFNAoj`(F&3b2U(XUXJWCXN(JJNBe9<@ZVl<`3]BKXJFN:.&lFLF/_eAP<gak(¥N1l8sZ/H?TCJitD0"
1190 "%uvLwTn_1RO6)K&(BP1(MZDlgYL#H1VS(BXG;|nX>Uh.v4UknS._s=LJl9P$`iMO`5<BvZlml#zYBx[gBO"
1200 "GV_yY)Z?&8:=aOZ#&wcaPAMf3<YH9KP,`JIJy.xO`V69Z`2DZ]8sV;XTCl@p%u}"`Tq2Wl6B"
1210 "Un%_8]O_ez:bD2t$#?%MXJV[][HCv7K¥{.h<ZnL8NOo(pxLfl4UQ)dTiTgh:g6X=),O¥6Z<¥P[rFIBOwr3B"
1220 ")[=G*C¥*`hX7y-lQKJm)+%K6f*|1qg`_RbV|¥FfWNlq_OZ?:FeR&tvz`Jvtb6/)hX5DOp=]XVUrU.T2m11"
1230 "DM_p2[l|<u-Jt|O6@1,OC.gqwB*qyNJWNCjF-B18B`[1N6/3xi*5wpf=u(tpU_rC@E//2vZygL_J(`cn2D"
1240 "VMBU-Tgh@3-:3#G=OE;,>zunwUbu%bD*s5U3+v`o9u@RIVde29`lm7*C#*`hX9/6aASpgp&T#]X&R`k13C"
1250 "NAd[HM-TRFDRr$?UA*=uU=fiE8`CmEGiRl[/HOWA@9/ym[o?/%:m_dvX9V(ZFZ$BR?Bxl`BkOv%Zy1NO51"
1260 "FV$yp@>nhZHl;n'*nYiN58QyA1qxAb3@HZa[UGol[*A-9QH=`$XMBj8G=(Dl=`L[qDL.R$QvOe?Of]vkD1"
1270 "BewO#FUQyY'L4t.WfcJ@`Uce0@qv$=`qdp-]@]Q)2¥b|fPRha]LgO*fTOEQeNAd¥,.3`f&*xf.#+sGn.C8"
1280 "%7Zz7`di]x`hk:,[b¥X#B:F}TJHQJnTiaevQzq;oF($_B$|]|GC>WnAMYzlU)bs61]i`MhQPi&4:5-[q47"
1290 "f]kD;RGWB<{#s00uz45U]GXEU/OtSSDb-<$%e#S1M4B+J=`s@w`;.C6vk<@k5V]3&80(l@(.BMcrdfB9"
1300 "K(Z_3Qe]fQNV[yC93x_a3`,`F¥mu_vM8vxA¥Z2:XFfV-E:DH-,8jg@^f8jm`)GSucJB?f.x?A1Qp.{Gn+1F"
1310 "zt.qE.Figlw1#/T+=us1:y5HXl@#)}*`GrFNk.M]GVQO00]u;?&e5:Cemk`WH`KO<-ErL6_%jNJ[/Pn19"
1320 "Ml+<dZGab`?PUw`%WBz>TW/Ri@_+p`¥f98J[>H)8Xn19c¥iTE-.Apa/?t;R2?Kc-5@Rl(Q;BxnER=Ev?A7"
1330 "#¥MMZF9@cyM.|,C]JTnFR).FRl=ex`BU9%:Z9|*?Z&*U11EBH<`B+6EPzr5(<`w[48Gz4[#`JDwZOau`73"
1340 "X=1%C@@z]rBH>r/MPq';(EZ5'9V]=#JXK%,QZVYLCDC4o.cVPVCmm6oY=y7)###.PO^RbOA{`-S2m@Q[43"
1350 "C@DVo*g`w7.9sr?AzdOH;Ot,p##`&kHN¥[4%ZjU](:ZjTP66u;##CaK#.Du[$|q:`PkOuKWkHm;$|uDg41"
1360 "A['33N+F,|#.D]{#.Dd[O5=h?:O-:OA&FKcBMq2m2zw$O=:sRo###(n,F7zS#P(yk*okdl)Z`>2@]3GSO4"
1370 "&vl#i=82V*$[MoSO2yxX%mV¥x$zt]+L86?#[#?#B_?n(Ks`eYAzjz72m`M+A[hM?.L.>qWM4PwM`i`_14"
1380 "%t=`a$?R|cXL`Jl&kJ_%RWM+n####-J<o5%ZnM`A¥jX**_Kum(s%Zg7qV_H#..RW2o#[EZ&@Wz1`¥6921"
1390 "O`X'%P*`u[(8l<4;np_q;Cn;4P*r2G%$r>C5kN-E$`9,s++KcyHPOA;9fZ*P`bqA=)Z]wKHN)@G###++DD"
1400 "(adC+&xV]C#]uKd%]C)9AAP>@A7K/S-t`C_PLsco@]lekLB=tj*Ph0i(2Hk7.tJu[#&Ds<4*T]w`3<,qE5"
1410 "4VPZTAa,UJ-`7tV>.Fy+@q=x?####*72Zc[/1XwN<LSy1RQ¥],4`7@E%Qp*5W[[n¥L¥0o+&=M.eUkV_sFO"
1420 "OOoPWKOH?XMcY2?GUtjG*TA4)##]*O%czVJ#--j1#rMsF18/A`]*GC-YZWtS6u2wh6¥`OQP.JOz#]jNm18"
1430 "ECRw#7To]_(/Ko`&#4aoKl3hlT:t;'b6o+&GJ`7L87`[%y=Z]#3]/Z#hrYgHP]j¥9OHc3(¥35##lEkS2E"
1440 "WMb[oSZg<E#XtJ/&&MFO$2loK&B]J?)(PvS$REOU%BX%n1,b`PAG5n#$SoaP@$s/h[XRG37Z<A1$O6YAE"
1450 "+ic&T)(1Vv:6c749QmC3N61(7WZ`%`1`(N/&&l040|zr/(HGca#NxqK)(PT%5fdq=KkR%%X*e,5,¥+`]5F"
1460 ",¥+`]-#LL)-#L`AE&?|`'mU@9E%6<y#(KuKH0^7Z,Dq5KXQGj)Vz¥`ODzZ?5g`[xP*_8GXOO]47B5y033"
1470 "=TqYr`mV¥LQ2ENd=Tr`;+Qo9PM_52)Ka<29=>66OA6Es[=@o59@Ce`%]$uiRs#aOscAA=lwYG`6?*Pp$SB1"
1480 "%Y5UODAalqUvO/47)c#47)dY?Clf`D¥7G6ivCNy+d++jF(`j#{K(3DOwO/P`g?/4M+5g[?W$uG3.FF"
1490 "sy]k9ThZ_O/HXRC,`Nu):qz'##FBO+KFA4/3kC#A)MkC-Cdhd#$3WsSN|xG#J+]KLAus#Z.OK2UCvRPA8"
1500 "Zn<%UHb)eLXytpa)tmy;lORY2-Tjg+XAd)SL6A(hYFa3NU3*#:YvFtG[Xl@o<KOD`KylMa&DT5E`J(Jb40"
1510 "7Unw.K;Kb*7W[Xw>oyXnT2$W8&`La0lQl`'iFEw9GLP`Sv.g9M&>)z<=)J4MNWlQ>OgM+['OrfDe:(,EB"
1520 "XFU)xUWJYg`Ano6Z$bL1F+r@lT,c5@`>P3FHaMDzHy5D4Qc-n<PFvGn?oBp,:,._`5fBEU&,`F7/4bHFC"
1530 "]u]EL¥EY;>&XV3FOlYo)Dti_`N{xbNT`lxJAHddfNwtX`5O$=[T`WHs<$OOETC$8X=O]#>-l`h8Hy5D;C5"
1540 "YFC1z]N7.DT(_uqNxvp[j=e]JRZ$)]dL46g`@bR3$`p`@:6lowQK7gUR7,&O]Z[z?tS7mlLXbE=h&]MV:35"
1550 "3=Q¥jKx8mO`g4)X]:#sjMoWdg<`yieU-`7`>R<61TPPvzKviORZDp<4O<Jc&S]mHS[j-]>¥Jn¥UArivv70"
1560 "9N#c#W8_9`,37/@`+,vS49r3F>UbbdN%]]v-F$X+,Wlq`uR8T`xG;Kav-yN`$`S$q6O[&)+Y?Sw(@dXQn37"
1570 "Z%UHu,(Rnh=GE$%7E+x|@8gYr%%b,dMlll%wYy¥`[&T4k_WU]L[Vw,LZW4;]`Ujkj]l;coZ[T&j@[K5xsD3"
1580 "=¥y(DZgv.OOz<6K4E>(%O`V$>w;[]NZCel]BRPv:mB_URnt1)GyXnn.3qZk@NN{.G`qSj`Tq.<J6n`DA2"
1590 "9CphU1`s`p¥h4:K99+9&VQs*g8c`cEZ]3ABT`lw(;6xl98`&n]Sd=Cw(fA#;Ubj>:5B<(X=2.yR:oXDB6E"
1600 "Syw[&¥#A#P@`>c'XEd<.3h_tOYv6gx+wg,0>`vAfO`c56R;[w8,9J/fO&#`&AlU|r9V:[_VR`XnF#|4_52"
1610 "@+BQu-H#u)UKJv45[g,cDlxZL`%lMBN`yt#Y1-r[¥`J)fR¥+1`Gw_:tGKld+W`¥|pO[e??W9.=xO`[M`52"
1620 ";,H;n¥$CS`R8o5kG<¥;&7Oe_¥Ojb,d`6XzL,iV4>@kxUv,#`(J8DAM6K_P`bCFOVV`d63d`Z=Cl;C`NM19"
1630 ">jZE`Xk`d|?UZdFL&ARTQCT[1]j9*`;XXN.F.`]2R;]6-%19yR/+Dk1&WDAJV&f9+65lx/**f=NWPt9TAF"
1640 "SMa*=Gh%]fY<>hzFz[H@BEW9)N=ev91WM)U¥b]d`.t(Tl`¥oP()OKEr*[S6zE3A4%¥XL[*1FF@c=6E9t95"
1650 "C`U2`OycZA8]RBMT|wTk]ri(;`Y6UnV;`[Q5`CmVW5On`1d`ob0.8+,FlhAYQmOfx1tgpj[f8D-7H@CB57"
1660 "P4M8n¥D.[t-r]lZ9z9`}/uz@VD2Td1P`,eA'NOok.y`My>fj.RG|cfl1(4Y*1SM&`;q]ZK?T3sVH3q9y67"
1670 "As|3:3T7`_`1f,.7VTuRE4Kj=`PO/.Vm:$H?SHYJ9.Vui(.k@FC4]t&@VqYjHK]X>`wpGB2wk-X[OgvuEC"
1680 "]$Cs|NfCbr>=&pF/jLCx/[&31<%1YWSgd]E?Pc8X/jFkL/yz`-GL`¥*;-O[AYg,GA5#9fM@9BcZ`V(SP33"
1690 "D8FvMNjuiGMA+H58<n+f-(eZvA@lk-W=[lx2v@#h<Z$obBQlv:G($PB].c9R`t9;lWT+-69YUAgWPrjf8A"
1700 "0`fW|Ors1TAeF6]`N/V?0;`%SvFL/V[(C$XEc`vJ/h|wXF[O.2whl:]nl[VW`nO@1tdK¥Bd%QHBhW_c15"
1710 "?rO*CZ#c`)@dVP`¥EY>DTpGR89Nq4)¥pLTjKDn3@BpxnnJhHz?]zN6]N`PiRK`Qm#`rM`FZwt!W?L[4577"
1720 "&f19`)LdVulcEu=Tt2zt)u[HBK%|Gl¥O`V8H@)j]]Sb5y`k`&`$dF84[K6:S@.2lf&eCaO><TT-On8o:C1"
1730 "MSq%1AD#`.OO+.q`P*bEDbNG`[OOXL[`A[?KKMq*L5.x<@Q#(`K:bM1a¥O`^POL&]|v*]^fo]f-Ne[2B6"
1740 ")E'_4]dNBg99k]HBK8.)Pn1azLJfW`¥]C}r¥=XYl@|wvXHVfq?$Ob*oS9Npq9Ry/^+LLgmRU3dL;/-<;45"
1750 "P'BXTE5Z<9UvQ`?8DD/S-M;_]G,iK4:gZ*Z-FRl|F&lti[vaKCOVe.c%k@.RP?k_p21¥(RJvUH)3C[Q101"
1760 "KKhvN(MnV_%sys)AcWoY5jmi'5Q[^pBOm4?.GMEUR+ba;PYs2Tl/wu.*Ti;|G*+CfOHUBw.`slu$OBue62"
1770 "9`ltsK*BO]2fOh`6u1.6&GL87)r)lP*d9eh:j32_Z*w$o)oFQT6Q<FH)oLTkKKkf6DG`ef#K.L./5t+652"
1780 "O3(?Y&P.4SWW3$=Jc<-H)z7R5KJL+¥QcSGn79lGZEJBuK?N>BAAlhK/H$M|HX`6VE&S[{[Kl,KeBg@a)AA"
1790 ",z+8OPqtXS$lv<%3wNiRNl*`;1N[W]$l35(6rOxl3k,V]K+%*(XCkHk*W:S])#8=-`ff%>FOS6QB`DoWB8"
1800 "ePR?JvYRKE?rV$%QQ5`5TOyW5|=p6,RohmSy.WH(8Jvn%F8Am5mN<X3*EO)LhB*T`h5nwEzF+)=ST+OB9"
1810 "P-Q@k?Dm+w`l.T`1+35-D*HUDB2k`C<#h5OEfZiwl:(y88%/m_EJHOO6>4Qq5mWmP+`tz]%H;;elu<lq9C"
1820 "69D9O76h?/LnA8A3:?x76Fv(@Hj3{WNFHp)`q&WZOl%E_JzUw=;_V`QE|kmuLs.¥F,aWNB#?&ppl`i5S6D"
1830 "6SjW97b$C]<PnLG6NpR{Jf+lm4lul[RP=P,15f`t5;`#3J:()4+lc<[]H$Y`,nr)h2>*-`Of_W]R-21?72"
1840 "6YaiB6u9,`P?+ks5meK5HWx4`HSsU[(K{NO5fo:Q#nl/3-`DGN$3a`77t+DyHlP`u2X9(B(L2;SLS>VCB9"
1850 "7d[AS(2D=]¥v|LG5vW9@TAO-e(P%C7,LY5D)63A&EuRxlQ]P#T=Mt5L>?s>t%t¥q,.q|*OB¥P2qBFRv6B6"
1860 "2c$$x5jbXG=g9Ng&kieB4CS[SS)J)]HpU<`=Ebp/:PC`g.kb$l#fRyR+8*H8#fC,a5zGQ`Jxxg5Hu]+1OB"
1870 "GWQ/x&GopBHuL#M,pR]b2nnLW)5#i`Nyua`'fx¥gZTo#%5z`j6;JTpwZKGl=#r`^U+TY(TD;*NF9TN`OB3"
1880 "[q<;=BlnBpX>E5g,N{Xf$3`|WjonY$hk&RE2%(o*ZV4rl_>]/1KKVD,rP`w¥V$[[5[5T[NY&<ZTA(M_B4"
1890 "?¥Cs1$kLss5y:8HL=pn/l(X+[8cEf_l(W.W33AK42Tl6T2=%3d)bg6QA|Pg((-3*J$4KQm,Q1klRJn.1C6"
1900 ",P`?+6%yB33<Rb#`gO},R/FL_Axd:`Vk|[#&6&44YD(MVKJPG¥lD%ik(`jO)A7¥e7T3J;`KEh,w/2=C5PB3"
1910 "T?4bt`nLc|`DQ+mCF`:[uHa¥3z=`XA<Lx[AR2'L3w#3g`ld),Ri@h4]c9P,sG&wlgObT%ExGwlo*¥gC9"
1920 "on:y+XT-Ol=v:p4Am`eCl=6CTu`Oll*!?lq;/&i[l*4G/8lO(X4sT-=4lYr+Ol&o7P&kw[J;yOf5t@x12A"
1930 ",ly/Z=Ejq5,jzXLT$ZA?Xbl*#J/Q9>AY(z)(LosBA[`ycJl`_¥`ZzzrKC,¥nO#82nVzf>fLa)w)@O`_v7F"
1940 ">pjEJ8vM,0,J#s|$3CfP5KbN`[STVn<MhkqEUGh`=XOzDN?oN]V]X`tO<O@wWu17>>.m@2%6<or]2#nJ8O"
1950 "[Z*uV[$77NZU.`b7jEhd2_l8qlmg3AKMoUwM9cM+DZ5:3:,7ag`hl(L*3$paDb8>$)Zb`3?P7r`[bRANA7"
1960 "?8VCB&)¥9Y'$GM_<OR<T[e#45T,a+E+BgCE*)=CZX.yX4D`5O`/3rP($<M`YZ$>3Q`#eM1]jpk>V#.v6C"
1970 ";MTQ[PLk`5C`JR):lAGzOa:#&*#M2gQC<3'&W}Q`1.jddqHJ?x5Yk/eq,nDH*&|M%>Dov;oX3q`r#3+AfBB"
1980 "PSg``[fCm6HN5hJU3*EzYjpp#¥F`.wBob`z`s8[R[kaq:]U=mWloyEZ4+YNNXCK:W@[VUn`uYQYAlv,j23"
1990 "¥2`3:HL]46SD$<%1z=tzAV_AAH,.nnRlnW5)VW>m/21<hXj9S(*.:`]2J_;v@[vKl>gT`/@Th]VX<>nFB1"
2000 "Cl`FHO*7ceYQ7W<:Xbk2B`O`n#Mlt7[LK;`[GB]KS`z?V[#${PGM_<_3gt%.Zsx4+<u&i;4ax;k/w<BK2A"
2010 "FB1S[/tXKE4.u]:<r9X(M`tml<EXKF;x${TM5jQT;vL@W]vCL];)t%z<S)[`1(`1W#smoyR&DmD$(O?b89"
2020 "G`ob;Xsvi1dP5jLl`?oG]`sP[`9;C]kX9)PH$M%W/Fp%)`o9XWq^n%Q,OZ+]htKlNUX]`@DYn.7o,EG57"
2030 "Zx9>=DN(saYUl]%L;Ux7UP@Z<9_lU/Y]QM>>OC(REYjNRNEJbCU:iK]8+`(H;K?mR=B-E[>sT`8F7EMQl2"
2040 "7]6`q>ppmqY5=`:EO#CUOQX[9L1%GV7_GR3/7hp[3J/Q#P`3Z3CF+s44$,aSLeps5R#+@H$`PU<&s5aQ37"
2050 "+kgZwFl}Ja2eE?;:MiJKA|WOcBvwgD$`A%kDk¥:a%50x)X1i9BDOr*jFns-:N]31:TV&zmOx>42S4mHnE6"
2060 "OPZ@g]4u]vXE?28`;8ZVX¥E*r<hf}8-wQ(r^:#gG`g9OlG#[6N7J<H(;/3U[XiXDEM/hVFDQZC`HqLVgAE"
2070 "O[pVtT+tbi]]C)+J+L=$Yp6j-FV,Ow;H._ARck38U+l695)@Et`?DgHTH>Ul5@K;eG4`WG)3Gp?/[&X43"
2080 "4pagEl)pLO*&|eWDKOSY3e)i>+BbPXE*#,:NCS`CEmWW¥v$h;suG16`PAJ#3z`s%>]BaA`Z>72oj35ho[A9"
2090 "67RxkKjH$C%PfFfJxSsE+l[Ke@k]s.=:(|X2:jA;zcr@l4zA9]4G[?(u+@¥?GYaKP`>]C;TGUl%lQFMl7"
2100 "Ex7c&P@A5E/;d9/#CY¥w.iJFpAB`l$¥8WM)ExH@oPO¥]<4F:V7(s`d=$Hjt:4sWpAE2$/&(^.#QCmWgt68"
2110 "AJ`g?%yX`fl6&bO6mAL*#fX`d,Ue(wR$ES|Qi6Sa-m]+Q-m]+Q-m]+Q-m]+Q-m]+QXe-wD-W4?t=Ww%pC9"
2120 ":J+fE^N#j<[5o83[Al¥d>K3Fh`LjQN?)qTGOkl$VZpr`5:/U2=WKM1¥>r|LX¥DD<FVQeFM#2,sm=Lt8FOE"
2130 ">,M.ZO.BnNN%.yyMd4U7VyUs`HlPF.¥EMFKHHDS)2+pVBCW?.K/NiRT+]Z[1hD.(VhkNy02j.U55>T39B"
2140 "$?Ci9Z/huVNvbyS-Mq.F8KV5XVRAa[7pcj>]25aARE?@7`o#Yq]}ZHlLv?GOP=c;dG|[tE(Y/!lDgg?@7E"
2150 "FOVjo###@QM1#%$=k##QMa##@QM1##`ze#$#wA###############################################56"
2160 dim int file(3424):int x=1,y,i,j,c,ai,che,gyo=20:float c1,c2:c2=pow(2,32)
2170 for j=0 to 3423:c1=0:for i=0 to 4:gc():c1=c1*92:c1=c1+c:next
2180 if c1>&H7FFFFFFF then c1=c1-c2
2190 file(j)=c1:next
2200 ai=fopen("HR_MAKE.X","c"):fwrite(file,3424,ai):fclose(ai):end
2210 func gc()
2220 c=asc(mid$(data(y),x,1))-35:x=x+1:che=che+c
2230 if x=81 then che=che and &HFF:if che=val("&h"+mid$(data(y),x,2)) then x=1:y=y+1:che=0:gyo=gyo+10
else print gyo;"行に誤りがあります。":end
2240 endfunc()
```



評…またこわして…(怒)(つぐ美)

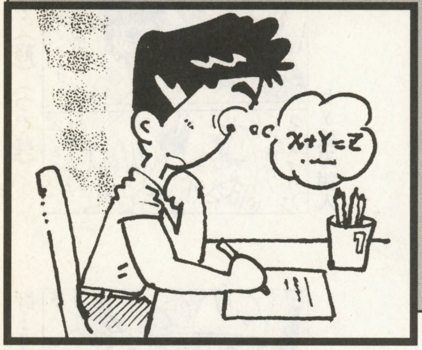
by裁刃鋭人

評…うわさの女子校生忍者だね(編)

byボディ★スペシャル

★最近ようやくベーマガの内容の7割が理解できるようになりました。まだまだ謎に満ちた、この世界を理解するために、初めての人にもわかる記事を心がけて本作りに頑張ってください!!(山形市・傍島敏晴19歳)……【Dr.D:勉強熱心じゃな。その意気じゃ!】

FX-890P/Z1/Z1GR用



君の頭は理数系

算数（さんすう）マスター

ABCP software(17歳)

簡単なパズルゲームです。暇つぶしには最適なゲームだと思います。

入力方法

普通に入力してください。何も注意することはありません。

リストどおりに打ち込むと1510バイトになります。アセンブラならもっと小さくなるけど…。ごめんなさい，ここはベーマガでした。

遊びかた

ゲームを起動すると，タイトルが表示され，スペース・キーを押すとレベル入力画面になります。

レベルは1から20まで設定できますが，あなたが思うほど難易度は変わらないと思います。数字が大きいほど難しくなっています。

すると，画面には四つの数式が表示されます。しかし，この数式にはどこかに誤りがあります。右側の［　］には数式が正しければ[OK]が，誤りであれば[NO]が表示されます。

この数式が全部同時に成り立つように数字，演算子を移動させてあげましょう。

カーソル（[　]）を4 6で左右に動かし，2でその縦の列を上に，8でその列を下に移動させてやります。

正解かどうかは自動的に判断してくれます。リプレイは RET です。

さあ，あなたの計算力はどこまで上がるでしょうか？

注意

問題は計算結果が負になったり，0で割り算しないようになっていますが，あなたが数式を動かした結果，数式がそのようになってしまう可能性があります。

このときは，[NO]が表示されます。

また，割り算で，割り切れないときは商を小数点以下切り捨てますので，たとえば

3÷5＝0 0 [OK]

という表示になります。

ヒント

○計算結果が2桁になるのは足し算か掛け算のときだけです。

○計算結果の10の位に注目するのが賢い解きかたです。

最後に

機種依存の命令は220行の「VALF」だけだと思います。これは引き数の文字列を数式とみなして計算した結果の数字をかえす関数です。例えば

PRINT VALF("2＊3+4)

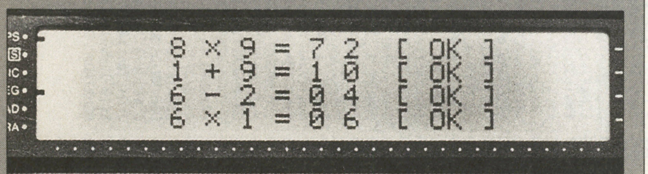
とすると

10

と表示されます。VAL関数がさらに便利になった命令です。

でも，IF文で簡単に置き換えられるので，暇な人は移植してみてください。

▲《写真1》タイトル画面



▲《写真2》全部正解だ

CHECKER FLAG

編：マシン語でのプログラムも投稿してくださってけっこうです。

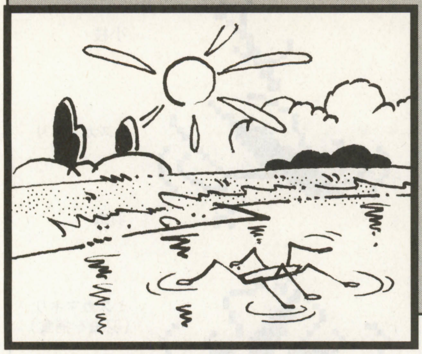
Dr.D：あらゆるタイプのユーザーが読んでいるのでマシン語を制作するBASICプログラムにするなどしてほしいな。

『算数マスター』のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:V=1
20 LOCATE 11,1:PRINT "ｻﾝｽｳ ﾏｽﾀｰ":LOCATE 4,3:PRINT REV" PUSH SPACE KEY TO STA
RT ";
30 IF INKEY$<>" " GOTO 30
40 CLS:INPUT "LEVEL";L$:IF L$="" GOTO 60
50 V=VAL(L$):IF V-INT(V) OR V>20 OR V<1 GOTO 40
60 DIM M(5,3),M$(3):X=7
70 FOR I=0 TO 3
80 M(0,I)=INT(RAN#*9+1):M(1,I)=INT(RAN#*4+1):M(2,I)=INT(RAN#*9+1):IF (M(1,I)
=2 AND M(0,I)<M(2,I)) OR (M(1,I)=2 AND M(2,I)=0) GOTO 80
90 NEXT:GOSUB *CAL
100 FOR I=0 TO 3:M(3,I)=M(5,I)¥10:M(4,I)=M(5,I) MOD 10:NEXT
110 FOR I=1 TO V*2:N=INT(RAN#*5):ON INT(RAN#*2+1) GOSUB *UP,*DOWN:NEXT:XX=7:
GOSUB *CAL:GOSUB *CHK:IF C=4 GOTO 100
120 CLS:GOSUB *SCR
130 FOR Y=0 TO 3:LOCATE 22,Y:PRINT M$(Y);:NEXT:LOCATE X-1,0:PRINT "["CHR$(28
)"]":IF C=4 GOTO *FINISH
140 POKE 6005,5:I$=INPUT$(1):IF I$="4" AND X>7 THEN X=X-2 ELSE IF I$="6" AND
 X<17 THEN X=X+2
150 IF XX-X THEN LOCATE XX-1,0:PRINT " "CHR$(28)" ":XX=X:GOTO 130
160 N=(X-7)/2:IF N=3 GOTO 130
170 N=N+(N>=3):IF I$="8" THEN GOSUB *UP ELSE IF I$="2" THEN GOSUB *DOWN
180 GOSUB *CAL:FOR Y=0 TO 3:GOSUB *INFO:NEXT:GOSUB *CHK:GOTO 130
190 *FINISH:LOCATE 9,1:PRINT "Well done!":MODE 50,(52,6)-(113,16):WAIT 15:GO
SUB *SCR
200 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 200 ELSE 40
210 *CHK:C=0:FOR I=0 TO 3:C=C-(M$(I)="OK"):NEXT:RETURN
220 *CAL:FOR I=0 TO 3:J=VALF(STR$(M(0,I))+MID$("+-*/",M(1,I),1)+STR$(M(2,I))
):M(5,I)=J:IF INT(J)=M(3,I)*10+M(4,I) THEN M$(I)="OK" ELSE M$(I)="NO"
230 NEXT:RETURN
240 *INFO:IF N-1 THEN LOCATE 6+2*N-(N>=3)*2,Y:PRINT M(N,Y); ELSE LOCATE 9,Y:
PRINT MID$("+-"+CHR$(240)+CHR$(159),M(1,Y),1);
250 RETURN
260 *SCR:FOR Y=0 TO 3:FOR N=0 TO 4:GOSUB *INFO:NEXT:LOCATE 13,Y:PRINT "=";:L
OCATE 18,Y:PRINT "  [ ";M$(Y);" ]";:NEXT:RETURN
270 *UP:L=M(N,0):FOR J=0 TO 2:M(N,J)=M(N,J+1):NEXT:M(N,3)=L:RETURN
280 *DOWN:L=M(N,3):FOR J=3 TO 1 STEP -1:M(N,J)=M(N,J-1):NEXT:M(N,0)=L:RETURN
```


★大容量記録メディアを使いこなせ!! でござるか。まずは自分の脳ミソを使いこなせ!! で，ごじゃるよ!!（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ24歳**）……【**影**：これまた難しいことを。**つぐ美**：そうよ。影さんには不可能よ。**影**：何もそこまで言わなくても。くすん。】

PC−E500シリーズ用



水面をスイーイスイ,アクション・ゲーム

Skate Boy（スケート ボーイ）

ADM(23歳)

はじめに

むせ返るような真夏の昼下がり。田んぼの緑が目にまぶしい，街はずれの田舎道。あなたは，紫外線に追いやられ，よたよたと停留所の日陰に転げ込みます。

ふと道沿いの小川に目をやったあなたは，涼しげに漂うアメンボに嫉妬(しっと)します。こんな日は虫にでもなって，のんびり涼みたいものです。

ちょっとの間，アメンボになってみましょうか？

《第1表》変数表

I,J	FOR〜NEXTのループ用
A,B	用途不定の汎用変数
A$,B$,C$,D$	同，汎用文字変数
C1$	アメンボの消去用空白文字列
C2$	ミズカマキリの消去用空白文字列
BS	ブザーのスイッチ。1で通常，0で消音
MS	ミスの数
SC	得点
X	アメンボのX座標
FL	フラグ。0で通常，1以上でミス
WS	背景の水面のスクロール用
LV	難易度
H1	アメンボの硬直時間
H2	小枝の出現間隔調整
R	乱数源

《第2表》配列変数

MY$(0〜1)	アメンボのキャラクタ(2種)
OB$(0〜9)	キャラクタ，(羽虫(2種)，ミズカマキリ(5種)，ミズカマキリ2(2種)，小枝(2種))
FA$(0〜3)	滝のキャラクタ(4種)
OX(0〜2)	敵のキャラクタX座標
OF(0〜2)	敵のキャラクタのフラグ

遊びかた

あなたはアメンボになって，小川の散歩を楽しんでください。タイトル画面で ENTER を押すと開始です。なお，ここで SPACD を押すと消音状態で開始です。

操作は**第1図**のとおりで，キーを押すと，アメンボ独特のワープするような動きで水面を滑走します。ただし，滑走後は硬直時間があることと，ここには邪魔者がいることに注意してください。

・滝

画面の右端は滝になっています。アメンボは徐々に右側に流されていくので，ぼーっとしているとはまってしまいます（ミス）。

・小枝

小川の上流（左端）からは小枝が流れてきます。これに触れてもミスです。この小枝は，滑走することで無事通過することができます。

・ミズカマキリ

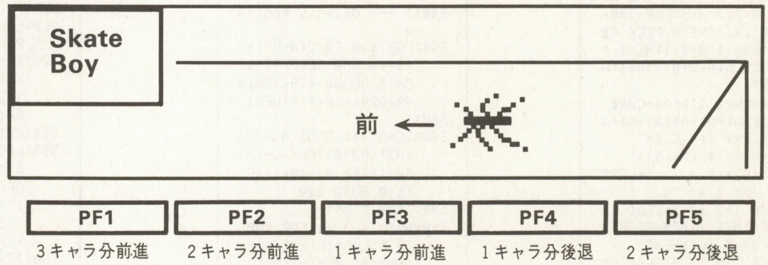
水面下からじわじわと迫ってきて，アメンボを襲います。完全に浮上しているときにアメンボと重なるとやられてしまいます(ミス)。また，彼らは時々フェイントをかけます。

・羽虫

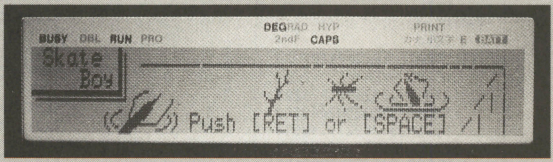
力尽きて，水面に落ちた彼らはアメンボのエサになります（得点)。しかし…。

・ミズカマキリ2

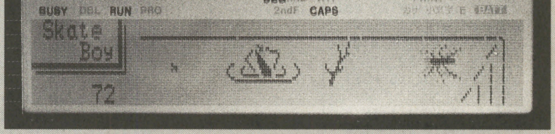
羽虫をしばらく放置していると，突然ミズカマキリが現れ，それを捕食しま



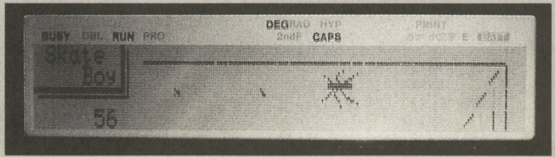
《第1図》操作方法



◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーで始めると音なしになります



▶《写真2》ミズカマキリつかまらないよう注意しよう



◀《写真3》羽虫はなるべく早く食べよう。ミズカマキリも羽虫をねらっているぞ

★そろそろMMXとMSXを間違えて買う人が出てくるはず。いーや，必ず出る(笑)。(大阪府大阪狭山市・児玉誠25歳)……【影：最近よく耳にするけど，本当に何なんだろうね，MSX。リバイバル・ブームに乗って再来かな。 編：本気で間違えてる人がこんな身近に。】

す。その間浮上しているミズカマキリに触れるとミスになります。このミズカマキリは滑走でも通過できません。

プログラム

まず入力について，以下を実行して機械語領域を確保してください。これはキャラクターの定義に使っています。

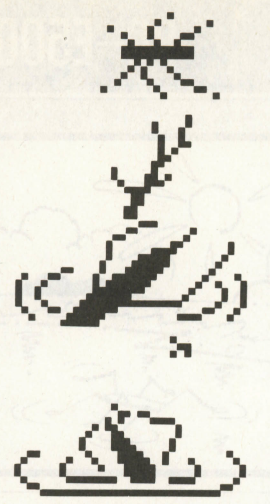
POKE &BFE03,&1A,&FD,&B,1,&36,0⏎
CALL &FFFD8⏎

今回はキャラクターのパターンに凝ってみました。特にミズカマキリの動きには気を使っています。また，アメンボと小枝の流れる速さが違うことに気づいていただけましたか？アメンボは半キャラ単位でパターンを定義していて，ゆっくり流れています。

CHECKER FLAG

編：アメンボになって散歩を楽しむ，と言いたいところですが，命がけの散歩なんですよね。

Dr.D：ゲームとしてはシンプルじゃが，エサを放っておくと敵が食べに来たり，敵がフェイントしたりと，よく考えてあるのう。



《第2図》キャラクター一覧

『Skate Boy』のプログラム・リスト

```
100:'>>>>> Skate Boy >>>
    >>>>>>>>>>>>>>>
110:'=== Initialize
120:CLS :CLEAR :RANDOMIZ
    E :DIM MY$(1),OB$(9)
    ,FA$(3),OX(2),OF(2):
    SC=0:X=0:FL=0:WS=0:L
    V=0:H1=0:H2=0:R=0:BS
    =0
130:POKE &BFC93,&A6,&FA,
    &B:A=&BFACA:B=A:FOR
    I=0 TO 40:READ A$:FO
    R J=0 TO 5:POKE A,VA
    L ("&"+MID$ (A$,J*2+
    1,2)):A=A+1:NEXT :NE
    XT
140:FOR I=0 TO 1:POKE A,
    0,0,0:A=A+3:FOR J=0
    TO 17:POKE A,PEEK (B
    ):A=A+1:B=B+1:NEXT :
    POKE A,0,0,0:A=A+3:N
    EXT
150:A$=CHR$ &1D:A$=CHR$
    &1E+A$+A$+A$+A$+A$+A
    $+CHR$ &1F:C1$="
    "+RIGHT$ (A$,5)+"
     ":C2$="       "+LEFT
    $ (A$,7)+"       "
160:FOR I=0 TO 1:READ B$
    ,C$:MY$(I)=B$+RIGHT$
     (A$,5)+C$:NEXT
170:FOR I=0 TO 5:READ OB
    $(I):NEXT :FOR I=6 T
    O 8:READ B$,C$:OB$(I
    )=C$+LEFT$ (A$,7)+B$
    :NEXT :READ B$,C$:OB
    $(9)=B$+RIGHT$ (A$,4
    )+C$
180:FOR I=0 TO 3:READ B$
    ,C$,D$:FA$(I)=B$+RIG
    HT$ (A$,4)+C$+RIGHT$
     (A$,4)+D$:NEXT
190:LV$="73420 54430 452
    41 25342 04354":A$="
    ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ_ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ__ﾎ
    ﾎﾎﾎ_ﾎﾎﾎﾎ___ﾎﾎ_ﾎ":WS$
    =A$+A$
200:'=== Title
210:SC=0:MS=0:WS=40:LOCA
    TE 6,3:PRINT OB$(6):
    LOCATE 28,2:PRINT OB
    $(8):LOCATE 18,1:PRI
    NT OB$(9):GOSUB 440:
    LOCATE 13,3:PRINT "P
    ush [RET] or [SPACE]
    ":KEY 0,""
220:A=ASC (INKEY$ ):IF A
    =32 OR A=13 THEN BS=
    -(A=13) ELSE 220
230:'=== Start
240:CLS :GOSUB 440:GOSUB
     460:FOR I=0 TO 2:OF
    (I)=3+I*2:NEXT :X=30
    :FL=0:R=(RND 256)-1
250:A$="5913915913915913
    9159139159139159139 1
    592422422592422424":
    GOSUB 790
260:'=== Main Loop
270:WS=WS-1-40*(WS=1):LO
    CATE 9,0:PRINT MID$
    (WS$,WS,29):LOCATE 3
    6,1:PRINT FA$(((NOT
    WS) AND 3))
280:' --- Amenbo Control
290:H1=H1+(H1>0):IF H1>0
     LET X=X+1: GOTO 330
300:B=X:A=246-ASC (INKEY
    $ ):IF A<0 OR A>5 LE
    T X=X+1:GOTO 330
310:IF A<3 GOSUB 730 ELS
    E GOSUB 760
320:LOCATE B/2+(B AND 1)
    +8,1:PRINT C1$
330:A=(X AND 1):LOCATE X
    /2+A+8,1:PRINT MY$(A
    )
340:' --- Objects Routin
    e
350:FOR I=0 TO 2:A=OF(I)
    :B=(A AND &E0)/32+1:
    ON B GOSUB 470,560,5
    90,620,630,710:NEXT
360:'
370:SC=SC+1:GOSUB 460:H2
    =H2+(H2>0):FL=FL-(X>
    50):BEEP BS,40,1:IF
    FL=0 GOTO 270
380:'=== Miss!
390:A=(X AND 1):FOR I=0
    TO 5:LOCATE X/2+A+8,
    1:PRINT MY$(A):BEEP
    BS,222,20:LOCATE X/2
    +A+8,1:PRINT C1$:FOR
     J=1 TO 50:NEXT :NEX
    T :FOR I=1 TO 2000:N
    EXT
400:MS=MS+1:IF MS<3 GOTO
     240
410:LOCATE 18,2:PRINT "-
     GAME OVER -"
420:A$="3923923923923223
    9250250250250246250 2
    5925925925923924223 9
    6992425396":GOSUB 79
    0:FOR I=1 TO 1000:NE
    XT :CLS :GOTO 210
430:'=== Sub Routines
440:LINE (0,16)-(42,17),
    BF:LINE (43,0)-(44,1
    7),BF:LINE (2,19)-(4
    6,19):LINE (46,2)-(4
    6,19):LOCATE 1,0:PRI
    NT "Skate":LOCATE 4,
    1:PRINT "Boy"
450:LINE (228,6)-(230,7)
    :LOCATE 36,1:PRINT F
    A$(0):LOCATE 35,3:PR
    INT "/":LOCATE 23,1:
    PRINT MY$(0):LOCATE
    9,0:PRINT MID$ (WS$,
    WS,29):RETURN
460:LV=INT ((SC-1000*INT
     (SC/1000))/200):LOC
    ATE 2,3:PRINT USING
    "#####";SC:RETURN
470:IF A>0 LET OF(I)=A-1
    :RETURN
480:R=((R*5+1) AND &FF):
    A=(R AND 15)+1:FOR J
    =1 TO 5:A=A-VAL ("&"
    +MID$ (LV$,6*LV+J,1)
    ):IF A<=0 LET B=J:J=
    5
490:NEXT :ON B GOTO 500,
    510,520,530,540
500:OF(I)=2:RETURN
510:IF H2=0 LET H2=12:OF
    (I)=&20:OX(I)=0:RETU
    RN ELSE RETURN
520:OF(I)=&40:OX(I)=(RND
     3)*14-9:RETURN
530:OF(I)=&60:OX(I)=(RND
     4)*12-8:RETURN
540:OF(I)=&80:OX(I)=(RND
     4)*12-8:RETURN
550:'
560:LOCATE OX(I)/2+8,1:P
    RINT OB$(9)
570:FL=FL+(OX(I)+4>X)*(O
    X(I)<X+6):OX(I)=OX(I
    )+2:IF OX(I)=56 LET
    OF(I)=0
580:RETURN
590:LOCATE OX(I)/2+9,2:P
    RINT OB$((A AND 1)):
    OF(I)=A+1:IF (OX(I)+
    1>X)*(OX(I)<X+6) LET
     SC=SC+30:BEEP BS,50
    ,20:OF(I)=0:GOTO 610
600:IF A>&4F-LV*2 LET OF
    (I)=&A0:OX(I)=OX(I)-
    4
610:RETURN
620:ON OF(I)-&5F GOTO 64
    0,650,660,670,680,68
    0,680,700
630:ON OF(I)-&7F GOTO 64
    0,650,660,670,660,65
    0,640,700
640:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT OB$(2):OF(I)=OF
    (I)+1:RETURN
650:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT OB$(3):OF(I)=OF
    (I)+1:RETURN
660:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT OB$(4):OF(I)=OF
    (I)+1:RETURN
670:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT OB$(5):OF(I)=OF
    (I)+1:RETURN
680:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT OB$(6):OF(I)=OF
    (I)+1
690:FL=FL+(OX(I)+11>X)*(
    OX(I)+2<X+6):RETURN
700:LOCATE OX(I)/2+9,3:P
    RINT C2$:OF(I)=0:RET
    URN
710:IF OF(I)<&BF LOCATE
    OX(I)/2+9,2:PRINT OB
    $(7+(A AND 1)):OF(I)
    =A+1:FL=FL+(OX(I)+12
    >X)*(OX(I)<X+6):RETU
    RN
720:LOCATE OX(I)/2+9,2:P
    RINT C2$:OF(I)=0:RET
    URN
730:H1=A+1:X=X+18-6*A:IF
     X>50 LET X=50
740:FOR I=0 TO 2:IF OF(I
    )>&9F IF (OX(I)+11>B
    )*(OX(I)<X+6) LET X=
    OX(I)-6:FL=FL+1:I=2
750:NEXT :RETURN
760:H1=A-1:X=X+12-6*A:IF
     X<2 LET X=2
770:FOR I=0 TO 2:IF OF(I
    )>&9F IF (OX(I)+11>X
    )*(OX(I)<B+6) LET X=
    OX(I)+11:FL=FL+1:I=2
780:NEXT :RETURN
790:FOR I=0 TO LEN (A$)/
    3-1:A=VAL (MID$ (A$,
    I*3+1,2)):B=VAL (MID
    $ (A$,I*3+3,1)):IF A
    <99 BEEP BS,A,2000*B
    /A ELSE FOR J=1 TO 9
    0*B:NEXT
800:NEXT :RETURN
810:'=== DATA
820:DATA 000800D0E0C0,C0
    D8E4C0C2E0,E0D0D0080
    004,100008040201,060
    910410204,0808101000
    20
830:DATA 002080000000,00
    8008200000,000000008
    080,C0C040230310,808
    0C0F0C8E4,E4F2F2F979
    39
840:DATA 3C1C8C4C2602,00
    8080000000,00C038040
    482,C2E1E1F1F070,180
    804020000,8040201800
    00
850:DATA 1E21400C1221,21
    80C0E0F0F8,FF7C3E3F1
    F1F,171713111010,105
    048444221,20120C4021
    1E
860:DATA 00000040A010,08
    0018F2ECC4,800404080
    808,C83000000000,0C1
    221214040,404C525050
    51
870:DATA 52545050434F,5F
    5F5E5C4043,505050524
    C40,40402021120C,080
    01AF2E4CA,0000000502
    06
880:DATA 000000010604,86
    F840201C13,0304C8F83
    80E,070402000000,404
    040404040
890:DATA " ｦｧｨ"," ｩｪｫ","
    ﾏﾐﾑﾒ","ﾓﾔﾕﾖ"
900:DATA "ﾉ","ﾊ","ｬ  ","
    ｭ  ","ﾖｯ ","ｰｱｲ"," ｳ
    ｴｵｶｷ","ｸｹｺｻｼｽ"," ｾｿﾀ
    ﾁ ","ﾂﾃﾄﾅﾆﾇ"," ｾﾈﾀﾁ
    ","ﾂﾃﾄﾅﾆﾇ","  ﾋ"," ﾌ
    ﾍ"
910:DATA " /¦","/||","|
    |"," /|","/ ¦"," ||"
    ," /|","/¦|","||¦","
     /|","/ |","¦||"
```


★最近特にA.Aシリーズの出版ペースが早くなったように思う。最高で愛のある攻略本として1弾から愛読してきたけど，なんか公式ガイドブックじみてきた気がする。初心に戻って考えなおして!!(和歌山市・西中隆司27歳)……【影：/】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC88シリーズ用

BLAST DOZER（ブラスト ドーザー）

～エンディング・BGM～

●高津勝久（19歳）　©Nintendo

前　説

どうも，高津です。今回の曲は，パッケージに書いてある英文字を見ると，メタリカを思い出す（わかる人にはわかる），建物を壊すのが爽快なゲーム，N64のブラストドーザーからエンディングのBGMです。

あ，そうそう。SPICEシステムとSC-88系統の音源モジュールでないとこの曲は聴けないのであしからず。

プログラムリストの説明

SPICEのウリである，SPBは使っていません。が，そのかわり，マクロをかなり使っています。これは，リストを見ていただければよくわかりますが，エフェクタの設定やNRPNの設定などを短くまとめるためのものです。標準のマクロだけを使っていたら，かなりリストが長くなったので，いろいろ考えた揚げ句，こういうマクロになりました。そのおかげでリストは短くなったものの，マクロ設定文（#define文）がかなり多くなってしまったので，打ち込む方は大変でしょう。それはともかく，自分で言うのもなんですが，結構使える（かもしれない）マクロなので，自分のプログラムに使いたい方は，ご自由にどうぞ。

曲について

本当は，タイトルBGMを作る予定だったんだが，なぜかエンディングになってしまった。あと，原曲に似せたつもりだが，どうも似ていない（主にストリングス）。でも，これ以上いじっていたら誰かに先を越されるかもしれないので，結局，送ることにしました（半分妥協）。ま，似てなくはないから別にいいか（半分投げやり）。

その他もろもろ

久しぶりに耳コピをやったので，耳が痛くなりそうだった。だから，しばらくはやりません（次回からは，アレンジものになる予定）。では，この辺で失礼させていただきます。

あ，そうそう。前説に書いてあることがよく分からない人は，誰かに聞きましょう（ヒント：パッケージには，“BLAST'EM ALL!”と書いてある）。では，さようなら。

GORRY先生より一言

私にSC-88Proを買わせた曲です（笑）。すっきりまとめられていて，入力しやすいでしょう。

今月から，SPICEシステムV1.08Aの新機能であるチェックサムを導入しました。入力後のチェックがグンと楽になるはずです。新しいSPICEは，インターネット以外にもCMM 8月号で入手可能です。

ブラストドーザー～エンディング・BGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
==== nbde88.smc ====

;          ----------------------------------------------------------
;                  [NINTENDO 64]BLAST DOZER（ブラストドーザー）より
;                          － エンディング・ＢＧＭ－
;                                (C)1997 Nintendo/Rare
;                  データ入力          K．Takatsu
;          ----------------------------------------------------------

;          ----------      インクルードファイル
#INCLUDE           <smfstd.smi>
#INCLUDE           <smf_gm.smi>
#INCLUDE           <rol_gs_o.smi>

;          ----------      曲のタイトルなど
#COPYRIGHT         "(C)1997 Nintendo/Rare"
#MUSIC-NAME        "[N64]BLAST DOZER -Ending BGM-"
#PROGRAMMER        "1997 K.Takatsu"
#INSTRUMENT        "ROLAND SC-88(VL,Pro)"

;          ----------      基本設定
#DIVISION                  48                          ;ＭＩＤＩクロック数
#TEMPO                     124                         ;テンポの設定
#BEAT                      4/4,48,8                    ;拍子に関する情報

;          ----------      マクロ設定
#define EFFECT: ¥          ;リバーブ、コーラスなどの設定マクロ
        ${ROLAND-GS-X-REVERB-SEND-DEPTH:?1} r1 ¥                  ;Reverb Depth
        ${ROLAND-GS-X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2} r1 ¥                  ;Chorus Depth
        ${ROLAND-GS-X-DELAY-SEND-DEPTH: ?3} r1                    ;Delay Depth(88)
#define TONE: ¥            ;カットオフ、レゾナンスなどの設定マクロ
        ${ROLAND-GS-NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:?1,?6} r1 ¥             ;Cutoff Frequency
        ${ROLAND-GS-NRPN-RESONANCE: ?2,?6} r1 ¥                   ;Resonance
        ${ROLAND-GS-NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: ?3,?6} r1 ¥        ;Envelope Attack Time
        ${ROLAND-GS-NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:  ?4,?6} r1 ¥        ;   〃    Decay   〃
        ${ROLAND-GS-NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:?5,?6} r1          ;   〃    Release 〃
#define DRUM: ¥            ;ドラムのピッチコース、パンなどの設定マクロ
        ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-PITCH :        ?1,?2,?7} r1 ¥       ;Drum Picth
        ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-LEVEL :        ?1,?3,?7} r1 ¥       ; 〃  Level
        ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-PANPOT:        ?1,?4,?7} r1 ¥       ; 〃  Panpot
        ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-REVERB:        ?1,?5,?7} r1 ¥       ; 〃  Reverb Depth
        ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-DELAY :        ?1,?6,?7}            ; 〃  Delay Depth
#define DRUM1: ¥           ;ドラムパート１に使うドラムの音色の設定マクロ
        ${DRUM:75,66,112,64,105,90,0} ¥                           ;Disco Snare
        ${DRUM:81,66,127,64,100,90,0} ¥                           ;808 Snare
        ${DRUM:51,68,100,64,20,62,0}                              ;Room Kick 2
#define DRUM2: ¥           ;ドラムパート２に使うドラムの音色の設定マクロ
```

★「愛知県，首都にしてみりゃ　オタク文化の　花開く」愛知県はそんなところです。（愛知県海部郡・K・N18歳）……【影：風流だねェ。**つぐ美**：何がですか！でも「そんなところです」って言われても…ねェ。】

```
           ${DRUM:42,64,127,45,00,35,0} ¥                    ;Close Hi-hat
           ${DRUM:46,64,127,35,00,65,0} ¥                    ;Open Hi-hat
           ${DRUM:49,62,127,74,20,42,0} ¥                    ;Crash Cymbal 1
           ${DRUM:57,65,127,74,20,42,0} ¥                    ;Crash Cymbal 2
           ${DRUM:54,62,127,95,74,127,0} ¥                   ;Tamborine.
           ${DRUM:53,64,111,64,10,77,0}                      ;Ride Bell

#define h: ¥    ;トラック7に使うマクロ
           ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-PITCH: 53,64,0} O3f         ;Ride Bell(High)
#define l: ¥    ;トラック7に使うマクロ
           ${ROLAND-GS-NRPN-DRUM-PITCH: 53,60,0} O3f         ;Ride Bell(High)

;          ----------      音源モジュールの初期化など
2          @{TRACK-NAME:"System set"}
2          ${ROLAND-GS-X-SYSTEM-MODE-SET:0}                  r1 ;Single module
2          ${ROLAND-GS-X-REVERB-ALL:0,2,3,110,68,0,20}       r1 ;Reverb set
2          ${ROLAND-GS-X-CHORUS-ALL:4,2,48,19,61,2,19,0}     r1 ;Chorus set
2          ${ROLAND-GS-X-DELAY-ALL:2,5,85,0,0,36,0,0,44,64,0} r1 ;Delay set
2          ${ROLAND-GS-X-CH-RHYTHM-PART:10,2}                r1 ;CH12=Drum part 2

;          ----------      使用するＭＩＤＩチャンネルの設定
2          @Z01 @@016,002 @038 ${EFFECT:2,2,1}       ${TONE:50,50,60,90,63,0}
2          @Z02 @@000,002 @048 ${EFFECT:55,42,100}   ${TONE:55,60,50,90,64,0}
2          @Z03 @@000,002 @048 ${EFFECT:55,42,100}   ${TONE:55,60,50,90,64,0}
2          @Z04 @@000,002 @048 ${EFFECT:60,42,110}   ${TONE:55,60,50,90,64,0}
2          @Z05 @@002,002 @039 ${EFFECT:50,0,40}     ${TONE:127,79,64,56,60,0}
2          @Z06 @@011,002 @048 ${EFFECT:30,45,100}   ${TONE:72,65,50,90,64,0}
2          @Z07 @@011,002 @048 ${EFFECT:30,45,100}   ${TONE:72,65,50,90,64,0}
2          @Z08 @@001,001 @080 ${EFFECT:40,10,40}    ${TONE:61,60,60,64,64,0}
2          @Z09 @@001,001 @080 ${EFFECT:40,10,40}    ${TONE:61,60,60,64,64,0}
2          @Z10 @@000,002 @050 ${EFFECT:127,127,96}  ${DRUM1:}
2          @Z11 @@000,002 @000 ${EFFECT:127,127,96}  ${DRUM2:}
2          r48 @E

;          ----------      ウェイト
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16         r192

;          ----------      トラックネーム
3          @{TRACK-NAME:"Percussion 1(Snare.)"}
4          @{TRACK-NAME:"Percussion 2(Bass.)"}
5          @{TRACK-NAME:"Percussion 3(Hihat & Cymbal.)"}
6          @{TRACK-NAME:"Percussion 4(Tamborine.)"}
7          @{TRACK-NAME:"Percussion 5(Ride Bell.)"}
8          @{TRACK-NAME:"Bass (Reso SH Bass)"}
9          @{TRACK-NAME:"Melody 1(Strings)"}
10         @{TRACK-NAME:"Melody 2(Strings)"}
11         @{TRACK-NAME:"Melofy 3(Strings)"}
12         @{TRACK-NAME:"Sub Melody 1(Modular Bass"}
13         @{TRACK-NAME:"Sub Melody 2(Choir Str.)"}
14         @{TRACK-NAME:"Sub Melody 3(Choir Str.)"}
15         @{TRACK-NAME:"PSG 1(Square.[55 MAP])"}
16         @{TRACK-NAME:"PSG 2(Square.[55 MAP])"}

;          ----------      各トラックの初期設定など
3          @Z10 @%1 @Q1 V110 U115 o5 L16
4          @Z10 @%1 @Q1      U115 o3 L 4
5          @Z11 @%1 @Q1 V110 U110 o2 L16
6          @Z11 @%1 @Q1      U067 o3 L16 @]-15 @[15
7          @Z11 @%1 @Q1      U110 o3 L 8
8          @Z01 @%1 @Q1 V110 U110 o1 L 8               P064
9          @Z02 @%1 @Q1 V120 U065 o6 L 4 @]-30 @[30 P086
10         @Z03 @%1 @Q1 V120 U070 o5 L 4 @]-30 @[30 P086
11         @Z04 @%1 @Q1 V120 U120 o4 L 4 @]-30 @[30 P086
12         @Z05 @%1 @Q1 V110 U063 o4 L16 Q%3           P110
13         @Z06 @%1 @Q1 V110 U086 o4 L 4               P034
14         @Z07 @%1 @Q1 V110 U054 o6 L 4               P034
15         @Z08 @%1 @Q1 V120 U120 o4 L16 Q%4           P018
16         @Z09 @%1 @Q1 V120 U110 o4 L16 Q%4           P018

;          ----------      イントロ
3          r1 r1 |:6 rrarrrrara : arrrrr :| raaaaa
4          |:7 r1 :| d+8.d+8.d+8d+8d+8d+8d+16d+16
5          |:4 r1 :| |:4 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :|
6          |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
9,10       c.>b.g<c.>b<c8dc.>a.e<c.>a.f <c.>b.g<c.>b<c8dec8>a.<cfe8de8c
12         |:4 r1 :| |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: aeeaeeae :| |: <c>ff<c>ffaf :|
7,8,11,13,14,15,16      |:8 r1 :|

;          ----------      ループ開始
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16 |:0

;          ----------      [1]      **9,10(13,14)トラックは[INTRO]とほぼ同じ**
3          |:8 rrare-rraraare-rrr:|
4          |:32 d+ :|
5          |:8 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :|
6          |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
8          |: |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 a<a> :| |:4 f<f> :| :|
9,10,13,14 c.>b.g<c.>b<c8dc.>a.e<c.>a.f <c.>b.g<c.>b<c8dec8>a.<cfe8de8c
12         |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: aeeaeeae :| |: <c>ff<c>ffaf :| ¥
           |: gccgccgc :| |: bggbggbg :| aeeaeeae aeeaeaee |: fccfccfc  :|
15         |:7 r1 :| r2 fa<cfa<cfa>>
16         |:7 r1 :| r2 r%8 cfa<cfa<cf>>
7,11       |:8 r1 :|

;          ----------      [2]      **3,4,5,6,12トラックは[1]とほぼ同じ**
3          |:8 rrare-rraraare-rrr:|
4          |:32 d+ :|
5          |:8 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :|
6          |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
8          |: |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 a<a> :| |:4 f<f> :| :|
9,10,11 L8 |: e4>g<c4defd4>gb4<dc>b : <c>b<c>a4bab<c>b<c>a<fecd> :| ¥
                                      <c4>bae4ab<c4>ba<f4c4
12         |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: aeeaeeae :| |: <c>ff<c>ffaf :| ¥
           |: gccgccgc :| |: bggbggbg :| aeeaeeae aeeaeaee |: fccfccfc  :|
16         r%184 |:7 r1 :|
7,13,14,15      |:8 r1 :|

;          ----------      [3]
3          |:7 rrare-rraraare-rar :| rrare-rrre-e-re-re-e-e-
4          |:32 d+4 :|
5          |:7 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :| ¥
           <c+0> f+f+a+f+a+f+f+f+ <a0>f+f+a+f+ <c+0>f+f+a+ U1 f+ U100
6          |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
7          |: r$h$l.$h$h$h16$h$lr$h$l.$h$h16$h16$h16$l$h ¥
             r$h$l.$h$h16$l16$h16$l$h$h$h$h$l16$h$h16$h16$h16$h$l :|
```


★プログラマーになるためには，どの言語を勉強するといいんですか？　正しく教えてください!!（埼玉県行田市・**横田昌彦16歳**）…

【**影**：英語でしょう。アルファベットがわからないと…。**編**：「ぴゅう太」なら日本語で…。**Dr.D**：やはりC言語かのう。】

```
161 : 8        |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 f<f> :| |:4 a<a> :| ¥
162 :          |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 f<f> :| |:4 d<d> :|
163 : 9        r2 ] >f4c4 |:6 r1 :| r%168 [ <c16d16
164 : 10       >f4c4 r2 |:6 r1 :| r%168 <c16d16
165 : 11       P64 ] >c1g1f1a1 <c1g1f1d%168 [ P86 c16d16
166 : 12       |:4 r1 :| |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: fccfccfc :| |: affaffaf :|
167 : 13,14    |:4 r1 :| c1g1f1d1
168 : 15,16    |:8 r1 :|
169 :
170 : ;        ----------      [4]     **3,4,6,8,(9),10,11,12は[2]とほぼ同じ**
171 : 3        |:8 rrare-rraraare-rrr:|
172 : 4        |:32 d+ :|
173 : 5        <c+0> |:8 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :|
174 : 6        |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
175 : 8        |: |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 a<a> :| |:4 f<f> :| :|
176 : 9,10,11 |: e4>g<c4defd4>gb4<dc>b : <c>b<c>a4bab<c>b<c>a<fecd> :| ¥
177 :                                   <c4>bae4ab<c4>ba<f4c4
178 : 12       |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: aeeaeeae :| |: <c>ff<c>ffaf :| ¥
179 :          |: gccgccgc :| |: bggbggbg :| aeeaeeae aeeaeaee |: fccfccfc  :|
180 : 13,14    c1d1e1f1g1b1<c1>a1
181 : 7,15,16 |:8 r1 :|
182 :
183 : ;        ----------      [5]     **5トラック以外は[4]とほぼ同じ**
184 : 3        |:8 rrare-rraraare-rrr:|
185 : 4        |:32 d+ :|
186 : 5        |:8 f+f+a+f+a+f+f+f+f+f+a+f+f+f+a+ U1 f+ U100 :|
187 : 6        |:16 ]g-]g-g-g-[[g-]]g-[g-]g-[[ :|
188 : 8        |: |:4 c<c> :| |:4 g<g> :| |:4 a<a> :| |:4 f<f> :| :|
189 : 9,10,11 |: e4>g<c4defd4>gb4<dc>b : <c>b<c>a4bab<c>b<c>a<fecd> :| ¥
190 :                                   <c4>bae4ab<c4>ba<f4c4
191 : 12       |: gccgccgc :| |: gddgddgd :| |: aeeaeeae :| |: <c>ff<c>ffaf :| ¥
192 :          |: gccgccgc :| |: bggbggbg :| aeeaeeae aeeaeaee |: fccfccfc  :|
193 : 13,14    c1d1e1f1g1b1<c1>a1
194 : 7,15,16 |:8 r1 :|
195 :
196 : ;        ----------      [6]
197 : 3        rrare-rraa0e-a0e-aa0e-a|:3 a0e- :|
198 : 4        d+d+|:8 d+16 :|
199 : 5        <c+1>
200 : 9,10     >f4c4 ] f4c4 [
201 : 6,7,8,11,12,13,14,15,16 r1
202 :
203 : ;        ----------      ループ終了
204 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16 :| r1 @E     ;TRACK END
205 :
206 : ;        ----------      コンパイル情報など（ここから下は、打ち込まなくてもいいです）
207 : ;        Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
208 : ;          1:        0mc
209 : ;          2:      167mc
210 : ;          3:    17964mc    1728mc     9600mc     7872mc
211 : ;          4:    17998mc    1728mc     9600mc     7872mc
212 : ;          5:    17962mc    1728mc     9600mc     7872mc
213 : ;          6:    17962mc    1728mc     9600mc     7872mc
214 : ;          7:    18048mc    1728mc     9600mc     7872mc
215 : ;          8:    17974mc    1728mc     9600mc     7872mc
216 : ;          9:    17998mc    1728mc     9600mc     7872mc
217 : ;         10:    17998mc    1728mc     9600mc     7872mc
218 : ;         11:    18048mc    1728mc     9600mc     7872mc
219 : ;         12:    17961mc    1728mc     9600mc     7872mc
220 : ;         13:    17998mc    1728mc     9600mc     7872mc
221 : ;         14:    17998mc    1728mc     9600mc     7872mc
222 : ;         15:    18048mc    1728mc     9600mc     7872mc
223 : ;         16:    18048mc    1728mc     9600mc     7872mc
224 :
225 : ;        ----------      作成環境
226 : ;        使用パソコン            X68030
227 : ;        使用音源モジュール      Roland SC-88VL.
228 : ;        使用音源ドライバ        rcd v3.01q
229 : ;        使用ツール              mmdsp,lmz2,ItoR(v3.01b) & etc.
230 : ;        作成開始日              1997/03/29(Sat.)
231 : ;        作成終了日              1997/04/13(Sun.)
232 :
233 : ;        ----------      ファイルネーム
234 : ;        NBDE88.SMC              ファイル名を考えるのが面倒くさい方はこの名前でどーぞ

---- チェックサムデータ:SPICE V1.08A以降で使用できます ----
       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
   0 ..... ...PU A..BE SU..H WU... ..U.. ...M. ....B ...X. .....  73E2
  50 3..8. C..E7 DJGA. .J63X 7PJ8F 4HC.. D..YU 90MGB 29KRT AN..T  CD36
 100 1FJ67 XWSP9 F7R.. 1LENE NU..8 ..LBZ N48.N T23.. LBZN4 .A.NF  8C95
 150 S..7S .CN.X .H96Z MKD.. LBAN4 .H.N2 C..LB ZN4.H .N2C. .9062  0C79
 200 S..U. ..... ..... ..... ..... ..... ..... T.... ..... .....  2CF1
----------------------------------------------------------------
Total 8H5C6 RUHDG YPP2W PDU43 FT8RM GZWA3 ANMGD 754LY N53RM UKPBG  7E64
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.08Aです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL = http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★WIN95で「たまごっち」が……。たまごっちは携帯できるから良いんだよ!!（香川県丸亀市・**高塚将之16歳**）……【**影**：いやいや，これで仕事中にもたまちゃんを育てることが…**編集長**：ん？何か言ったかね，影君。**影**：いえ！何でも。**たまごっち**：ピーピー！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55シリーズ

RAYSTORM ~SLAUGHTER HOUR~

レイストーム

●栗田英樹　　©TAITO

よそ見は禁物？

SPICE用リスト第5弾は，TAITOの「RAYSTORM」から7面のテーマ「SLAUGHTER HOUR」をお届けします。筆者はアンケートゲームのなかではシューティングゲームを比較的好むのですが，最近のゲームは難しくていけません。このゲームは他にも「先に行かせてくれない」要素があります。それは，背景や登場キャラクタが格好いい，ということです。1面ボスと3面に登場するロボットはお気に入りです。選曲にあたり，1面と7面が候補になりましたが，CDを最初に聴いたときに気に入った後者を選択しました。

リストについて

イントロと最後にある効果音はすべて省いてしまいました。どうにも再現性がよろしくない，というのが理由です。また，BパートとCパートでは肝心のSC-55で音切れが発生する場合があります。おそらくSC-88か88VLのSC-88MAPで鳴らすのが一番心地よいかも知れません。

今回は音色選択でも大変頭を悩ましました。筆者なりの雰囲気を作ってしまいましたが，そこはMMLの強みを生かして，皆さんの好みの音色を割り当ててみるのもよろしいかと思います。

ところで，筆者はなるべく一つの音色を一つのMIDIチャンネルに割り当てるようにしています。さらに，一つのトラックからは一つのMIDIチャンネルを操作するようにしています。しかし，今回はその方針でいくとMIDIチャンネルが足りない箇所があったので，途中で送信チャンネルを変更したり，プログラム・チェンジを送信したりしています。ただし，一度にそういったデータを大量に送信すると演奏がもたつくことがあるので，休譜をはさんで少しずつ送信するようにしています。

最後に

ここ2回ほど長い曲が続いているので，次回はシンプルにいきたいと考えています。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

『RAYSTORM～SLAUGHTER HOUR～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;------------------------------------------------------------
;        「RAYSTORM」より「SLAUGHTER HOUR」
;        作曲           ZUNTATA
;        データ入力     栗田英樹
;------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------
#copyright      "Copyright (C) 1996 TAITO"
#music-name     "SLAUGHTER HOUR"
#programmer     "栗田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          164
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"}
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
          @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
          @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
          @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
          @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
;------------------------------------------------------------
@s      001,0,          48,48,-24,      384,384,-127,   @e
@s      002,-48, @s,-48, 360,12,48, 216,1,48, 0,0,0, 192,1,0,   @l
@s      003,0,          360,24,-64,     192,1,-64,      0,0,0,  @e
@s      004,-64, 144,6,0, 144,1,0, 432,18,-64, 192,1,-64, 0,0,0,@e
@s      005,48,         576,48,-48,     @e
@s      006,-127,       192,192,0,      @e
```


★最近のパソコンはすでにソフトウエアがインストールされている。すごい時代になったものだ!!（東京都北区・鈴木健司19歳）……

【編：最近の影さんはパソコンを壊さなくなった。すごい時代になったものだ!!影：ボン!!編：おだててもダメか…。】

```
@s     007,0,          180,180,-127,    36,1,-127,      0,0,0,  @e
@s     008,0,          192,192,-60,     192,1,-60,      0,0,0,  @e
;-----------------------------------------------------------------------------
2      ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}             @z1
3      ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}            @z10    $W r098
4      ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}                 @z10    $W r100
5      ${Name:"Synth. Bass & Drum"}                    @z1     $W r102
6      ${Name:"Synth. A"}                              @z2     $W r104
7      ${Name:"E.Piano"}                               @z3     $W r106
8      ${Name:"Synth. B"}                              @z4     $W r108
9      ${Name:"Synth. Voice & Strings"}                @z5     $W r110
10     ${Name:"Synth. C"}                              @z6     $W r112
11     ${Name:"A.Piano & Synth. F"}                    @z7     $W r114
12     ${Name:"Pad"}                                   @z8     $W r116
13     ${Name:"Synth. G & E"}                          @z9     $W r118
14     ${Name:"Synth. D & E"}                          @z11    $W r120
15     ${Name:"Synth. E"}                              @z12    $W r122
16     ${Name:"Synth. F"}                              @z13    $W r124
17     ${Name:"S.E. 1"}                                @z14    $W r126
18     ${Name:"S.E. 2"}                                @z15    $W r128
;-----------------------------------------------------------------------------
2      @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}           r4
2      @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}     r4
2      @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2       ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2      @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2       ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04}
2       ${cho-str:$7F} r2
2      @{REM:"Voice Reserve"}
2      ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------------------
;                      Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,7,11,13,16,17,18     ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3                      ${init-Nop:}
4             @z16     ${init: 2, 0, 00,  0,   0} @z10
5                      ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                      ${init: 2, 0, 72,  0,   0}
8                      ${init: 2, 0, 60,  0,   0}
9                      ${init: 2, 2, 60, 20,   0}
10                     ${init: 2, 0, 40, 20,   0}
12                     ${init: 2, 0, 40, 48,   0}
14                     ${init: 2, 0, 64, 12,   0}
15                     ${init: 2, 0, 64,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------------------
2       @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r80
3            r1      r1      r1      r1                          r78
4            r1      r1      r1      r1                          r76
5       @z16 ${X-RHYTHM-PART:15,2}                               r2
5       @025 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0 r1 @z1                r2
5       @039 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r74-9
6       @081 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r72-2
6      ${e-at2:1}                                                r2
7       @005 r1 v060 r1 w127 r1 p044 r1 M0                       r70
8       @050 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r68-8
8      ${cutoff2:-20} r2 ${resonance2:-16}                       r2
8      ${e-at2:-4} r2 ${e-dt2:50}                                r2
9       @054 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r66
10      @081 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r64
11      @001 r1 v064 r1 w127 r1 p094 r1 M0                       r62
12      @090 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r60
13      @082 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r58-4
13     ${e-at2:+1} r2 ${e-rt2:+8}                                r2
14      @085 r1 v064 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r56-4
14     ${resonance2:8} r2 ${e-at2:-1}                            r2
15      @100 r1 v040 r1 w127 r1 p074 r1 M0                       r54-4
15     ${cutoff2:16} r2 ${resonance2:50}                         r2
16      @046 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r52-2
16     ${e-at2:1}                                                r2
17      @@005
17      @126 r1 v100 r1 w127 r1 p112 r1 M0                       r50
18      @118 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                       r48
;-----------------------------------------------------------------------------
2           i-1 o2 @%1 L16 u080 @g0 q%2
3           i 0 o2 @%1 L16 u100 @g0 q%2 @[+10 @]-10
4           i 0 o2 @%1 L16 u090 @g0 q%2 @[+60 @]-60
5           i 0 o2 @%1 L 8 u100 @g1 q%2 @[+10 @]-10
6           i 0 o4 @%1 L 8 u100 @g1 q%0
7           i 0 o5 @%1 L 8 u080 @g1 q%0
8           i 0 o4 @%1 L 2 u080 @g1 q%0
9           i 0 o4 @%1 L 2 u080 @g1 q%0
10          i 0 o3 @%1 L16 u100 @g1 q%3 @[+10 @]-10
11          i 0 o5 @%1 L 0 u110 @g1 q%0
12          i 0 o4 @%1 L 0 u072 @g1 q%0
13          i 0 o5 @%1 L 4 u080 @g1 q%0
14          i 0 o4 @%1 L 2 u100 @g1 q%2
15          i 0 o5 @%1 L 0 u100 @g1 q%2
16          i 0 o3 @%1 L16 u060 @g1 q%0
17          i 0 o2 @%1 L 4 u064 @g0 q%6
18          i 0 o3 @%1 L 8 u072 @g0 q%6
;-----------------------------------------------------------------------------
;           Sequence
;-----------------------------------------------------------------------------
#define VR1:${voice-reserve:3,2,6,4,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,2}
#define VR2:${voice-reserve:3,2,0,0,2,2,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0}
#define VR3:${voice-reserve:0,4,0,0,0,0,0,6,0,4,4,2,0,0,0}
#define VR4:${voice-reserve:4,4,0,0,0,0,2,6,4,0,4,0,0,0,0}
#define VR5:${voice-reserve:3,2,0,0,2,2,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0}
#define VR6:${voice-reserve:1,2,0,0,0,7,0,1,0,2,2,2,1,1,1,0}
#define T:>e($$-10)0&<e-
#define U:<<<a(30)16a(30)16r8>>>
#define V:f+0&<<<a(30)16a(30)16r8>>>
#define bd01:crcccrrr
#define bd02:crcccrrc
#define bd03:crcrcrcr
#define bd04:crcrcrcc
#define bd05:crrcrrrr
#define bd06:rrrrrrrc
#define hat01:f+]f+f+f+[ f+]f+[f+]f+ f+f+|f+]f+ f+[f+]f+[f+
```

★「たまごっち」内蔵のPHS「たまぴっち」……。そのうち「たまごっち」内蔵の腕時計「たまうぉっち」も出してほしいところ!!（岩手県和賀郡・**児玉完司25歳**）…【**影**：よしっ，そのアイデアいただきっ！早速バンダイへ…。**編**：何考えてんですか，影さん！】

```
#define hat02:f+]f+[f+]f+ f+f+[a+8 f+]f+f+f+ [a+8]f+[f+
#define bass01:?1?1,%12?1,%12?1&?1?1,%12?1,%12?1& ?1?1,%12?1 ¥
        4?1,%12?1 4?1,%12
#define bass02:?1,%12?1,%12?1 4 ?1,%12?1 4 ?1& ?1,%12?1,%12?1 ¥
        4?1,%12?1 4?1,%12
#define bass03:?1,%12?1,%12?1 4 ?1,%12?1 4 ?1& ?1,%12?1,%12?1 ¥
        4?1,%12?1 4<?1>
#define bass05:?1,%12?1,%12?1 4 ?1,%12?1 4 ?1& ?1,%12?1,%12?1 ¥
        4?2,%12?2 4?2,%12
#define bass06:?1,%12?1,%12?1 4 ?1,%12?1 4 ?1&>?2,%12?2,%12?2 ¥
        4?3,%12?3 4?3,%12
#define bass04:?1,%0]?1,%12?1,%12[?1,%0]?1,%12?1,%12?1,%12?1,%12[
#define seq01:|:4 ?1?1<?1>?1 :|
#define seq02:|:4 ]?1?1[[<?1>]]?1[ :|
#define solo01:|:2 f1<d-c>:f1+1 :| f1+2.b-4
#define solo02:b-1 a-g- a-<d- e-d- a1 g+4.f+4.e4 d1 d+>e
#define solo03:|:2 f1<d-c>:f1+1 :| f1+2b-4<c4
#define solo04:d-1> ba b-<e- fe- c1+2f g1+4r.
#define solo05:|:2 c1a-g:c1+1 :| b-1+2.f4
#define solo06:f1 e-d- e-a- b-a- <e-1+1 d-1+1
#define se01:rrrr16a8. rarr
#define pan01:p016 g .f .c . p112 g .f .c . r. p064 g+.f+.c . r
#define pan02:p016 b-.a-.e-. p112 b-.a-.e-. r. p064 b .a .e-. r
#define pan03:p016 b-.a-. p064 e-.b-. p112 a-.<e-.> p064 b-.a-. p016 e-.
#define intro:p30 |:2 ?1 :| p64 ?2 p98 ${S:w,7} |:5 ?2 :| r2
;-----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18      |:0
;-----------------------------------------------------------------------

*       Drum (Bass Drum) & System
2       ${VR1:} @000 i0 ${drum-pan:36,-48} L 4 r1 r1 ${S:w,6} r1 r2r.c8
2       |:6 c1r2r.c8 :| |:4 >b0&<c>bbb:bbbb8<c8 :| >b<r @024 i-1 rr |:2
2       ${VR2:} L 8 |:4 ${bd01:}${bd02:}${bd01:}:${bd01:} :| crrrrrrr
2       |:4 ${bd03:}${bd04:}${bd03:}${bd03:} :| ${VR3:} L 8 |:4 ${bd05:}
2       : ${bd06:} :| r2rcrc |:4 ${bd05:} : ${bd06:} :| r2.c4 ${VR4:}
2       L 8 |:4 ${bd03:}${bd04:}${bd03:}${bd03:} :| ${VR5:}
2       L 8 |:8 ${bd03:}${bd04:}${bd03:}${bd03:} :| ${VR6:}
2       @000 i0 ${drum-pan:36,-48} L 4 |:8 c1r2:r.c8 :| @024 i-1 rc

*       Drum (Snare Drum & Tomtom)
3       @z16 L 8 |:8 r1 :| ]] |:7 rddrrddd : rrdrrddd :|
3       rddrrddd rrdrrddd [[ @z10 r2..$T |:2
3       L 4 |:15 r2.$T :| r$T$T8.]]$T16[[$T8$T8
3       |:8 r$Tr : $T :| r8$T8 |:8 r$T : r$T :| $T8]$T8[r8$T8 L 8 ]]
3       |:2 |:2 |:2 r1 rrrg : rre-r :| : e-rrr :| [[$T]]rr : r :| [[$T
3       L 4 |:15 rrr$T :| rrrr8$T8 L 4 |:2 |:2 |:8 r$T : r$T :| :
3       rr8$T8 :| : $T8.]]$T16[[$T8$T8 :| $T8r8$T8$T8 |:15 r1 :| r2..$T8

*       Drum (Hihat & Cymbal)
4       L16 u025 r1 r1 |:84 a+($$+15)8a+a+ :| r1 u090 |:2 L16 |:32
4       ${hat01:} :| L16 |:16 ${hat02:} :| L16 ] |:64 f+f+a+8 :| [ L16
4       |:32 ${hat01:} :| o5 L 8 u056 |:32 a-a-a4 :| o2 u090

*       Synth. Bass & Drum
5       @z16 o2 L 4 u080 ${drum-pan:42,-24}
5       |:12 $U :| $U$U$U$V |:76 $V :| L 8 u100 r4d.dd16dd.d16 @z1 |:2
5       o2 L 8 ${bass01:b-} ${bass02:a-} ${bass01:g} ${bass02:g-}
5       ${bass01:f} ${bass03:e} < ${bass01:d} ${bass06:c,b,g-}
5       ${bass01:b-} ${bass02:a-} ${bass01:g} ${bass01:f}
5       ${bass03:e} < ${bass01:e-} ${bass02:d} ${bass02:e-}
5       o2 L 8 |:2 a-a-<ce-r2 r2rcge-> bb<dfr2 r2r>b<a-f> b-b-<d-fr2
5       r2rd-<d->f> : b-b-<e-fr2 r2rd-bf> :| b-b-<d-fr2 r2rd-bf> o2 L 8
5       |:2 ${bass04:g+} :| |:2 ${bass04:b} :| |:2 ${bass04:a} :|
5       < |:2 ${bass04:c} :| |:4 ${bass04:d-} :| |:2 ${bass04:d} :|
5       ${bass04:d+} ${bass04:e} o3 L 8 ${bass01:f} ${bass02:e-}
5       ${bass01:d} ${bass02:d-} ${bass01:c} > ${bass03:b} < ${bass01:a}
5       ${bass05:g-,d-} ${bass01:f} ${bass02:e-} ${bass01:d} ${bass01:c}
5       > ${bass03:b-} < ${bass01:a-} ${bass02:a} ${bass02:g} |:16 r1 :|

*       Synth. A
6       o5 L 0 u100 @q0 q%10
6       |:2 ${intro: c+& e &g+8.,>b &<d& f+8.} |:6 r1 :| :|
6       |:2 ${intro: c+& e &g+8.,>b &<d& f+8.} :|
6       |:2 ${intro:>b-&<d-&f 8.,>g+& b&<d+8.} :| @q1 q%0 |:2
6       |:16 r1 :| o5 L 8 u100 q%14 |:4 rfb-f |:3 <d->f<c>f :| :|
6       rf+bf+ |:3 <c+>f+<d>f+ :| rfb-f |:3 <d->f<c>f :|
6       |:2 ra<c>a<e->a<c>a :| |:2 rgb-g<d->gb-g :|
6       |:48 r1 :| o6 L 8 u100 q%14 |:4 rcfc |:3 a-cgc :| :|
6       > rg+a+g+ |:3 <d+>g+a+g+ :| < rcfc |:3 a-cgc :|
6       > rg-<c>g- |:3 <e->g-<c>g- :| rfgf |:3 <c>fgf :| |:16 r1 :|

*       E.Piano
7       o5 L 4 u080 |:4 r1 :| p034 r2.b-& a-&e- L24 >e&g+&<c+24+8+2>
7       p094 d&f+&b24+8+2 L12 ${S:p,8} c+&e&g+&a+1+2. |:15 r1 :|
7       |:2 |:112 r1 :|

*       Synth. B
8       |:24 r1 :| |:2
8       o4 L 2 u100 ${solo01:} ${solo02:} ${solo03:} ${solo04:}
8       |:32 r1 :| o4 L 2 u112 i7 ${solo01:} ${solo02:} i0 < ${solo05:}
8       ${solo06:} o6 L 1 u112 c1+4r2. |:14 r1 :|

*       Synth. Voice & Strings
9       |:24 r1 :| |:2
9       o4 L 1 u100 |:2 f1+1 f1+1 f1+1 f1+1 : e-1+1 a-1+1 g-1+1
9       g-g2e2 :| g-1+1 b-1+1 <c1+1 c1+1 |:32 r1 :| @048 o4 L 0 u072
9       b-&<c1+1+1+1+1+1+1+1 e-1+1+1+1 d-1+1+1 d2g2 f1+1+1+1+1+1 e-1+1
9       >b-1+1< c1+1+1+1 >b-1+1 o2 L 0 u080
9       f($$+12)&<<f&g&a-&<c1+2..&>c8>> e($$+12)&<<d&a-&<c1+1>>>
9       a-($$+12)&<<g+&a+&b&<d+1+2..&>e-8>> g($$+12)&<<f&b&<e-1+1>>>
9       g-($$+12)&<<a-&b-&<e-1+1+1+1>>> f($$+12)&<<a&b&<e-1+1+1+1>> @054

*       Synth. C
10      |:24 r1 :| |:2
10      o3 L16 u100 |:8 ${seq01:b-} :| |:2 ${seq01:a-} :|
10      |:2 ${seq01:b} :| |:3 ${seq01:a} :| ${seq01:g}
10      |:6 ${seq01:b-} :| |:2 ${seq01:a-} :| |:2 ${seq01:a} :|
10      |:2 ${seq01:b-} :| |:2 ${seq01:a} :| ${seq01:b-} < ${seq01:e-}
```


★16歳の男です。VB4.0でソフト開発してます。さて，投稿することはできるのでしょうか？　もし，できたらどのように投稿すればよいのでしょうか？（鹿児島市・**田中英史16歳**）……【**編**：もちろんOK。フロッピーなどにまとめて送ってください。】

```
253 : 10      |:32 r1 :| o3 L16 u100 |:8 ${seq02:f} :| |:2 ${seq02:e-} :|
254 : 10      |:2 ${seq02:g-} :| |:3 ${seq02:e} :| ${seq02:d}
255 : 10      |:6 ${seq02:f} :| |:2 ${seq02:e-} :| |:2 ${seq02:d-} :|
256 : 10      |:2 ${seq02:g} :| |:3 ${seq02:e} :| ${seq02:b-} |:16 r1 :|
257 :
258 : *       A.Piano & Synth. F
259 : 11      |:24 r1 :| |:2
260 : 11      o4 L 0 u110 d-&f&g&b-1+1 d-&f&a-&b-1+1 d-&g-&b-&<c1+1>
261 : 11      d-&g-&a-&b-1+1 c&e-&f&a-1+1 d+&e&g+&b1+1 e&f+&a&<c+1+1>
262 : 11      d&f+&a&b1 d&f&a&b-2 e-&g-&a&<c2> d-&f&g&b-1+1 d-&f&a-&b-1+1
263 : 11      d-&g-&b-&<c1+1> c&e-&f&a-1+1 c+&e&f+&a1+1 >b-&<e-&f&a-1+1
264 : 11      f&a&<c1+1> e-&g&b-1+1 |:16 r1 :| o4 L 8 u096 |:6 g+ : a+<d+> :|
265 : 11      |:6 d+ : g+a+ :| |:6 d : ea :| |:6 g+ : cd :| |:6 a- : d-e- :|
266 : 11      |:6 b- : d-e- :| |:2 cfgf<c>gfg :| c+fgf<c>gfg ce-ge-<c>ge-g
267 : 11      o3 L 0 u110 a-&<c&d&f1+1> a-&<c&f&g1+1> a-&<d&f&g1+1>
268 : 11      a-&<d-&f&g1+1> b-&<c&e-&g1+1> b-&<e-&g-&a-1+1 c+&e&g+&b1+1>
269 : 11      a&<c+&e&f+1> a&<c+&e&f+2 c+&f&g2> |:3 a-&<c&f&g1+1> :|
270 : 11      a-&<c&e-&g1+1 d-&f&b-&<c1+1> >a-&<c&e-&g1+1 >a&<c&e-&g-1+1
271 : 11      >g&b-&<d-&f1+1 @046 v090 o5 L 4 u070 @B2 r.r. ${S:p,2}
272 : 11      |:2 g.f.c. :| r.r.r r.r. |:2 b-.a-.e-. :| r.r.r ${S:p,0} p094 r1
273 : 11      @001 r1 v064 r1 @B0 |:5 r1 :|
274 :
275 : *       Pad
276 : 12      |:24 r1 :| |:2
277 : 12      |:32 r1 :| o4 L 0 u096 |:2 >a-&<c&e-1+1 d&f&a-&b1+1 >b-&<f&a-1+1
278 : 12      d-&f&g&b1+1 :| o3 L 0 u080 b&<d+&g+1+1+1+1 c&e&g1+1 e&a-&b1+1
279 : 12      d-&f&a-1+1+1+1 c&f&a1+1 d-&f&g1 c&e&b-1 |:48 r1 :|
280 :
281 : *       Synth. G & E
282 : 13      |:24 r1 :| |:2
283 : 13      |:48 r1 :| o5 L 4 u076 b-1+4.a-.g f1 g2f2 e1+4.f+.g+ a.b.<c d2e2
284 : 13      g1+2f2 c1+2>b-<e- c1+1+1+4r2. |:27 r1 :| @100 r1 v080 r1 @B2 r1
285 : 13      ${e-at2:0} ${e-rt2:0} r1 ${cutoff2:16} ${resonance2:50} r1
286 : 13      o5 L 4 u064 q%24 |:2 r.r. : r. :| ${S:w,4} ${S:p,5}
287 : 13      |:5 c.<c.> :| r ${S:w,4} ${S:p,5} |:5 e-.<e-.> :| r. ${S:w,0}
288 : 13      ${S:p,0} r1 @082 v100 @B0 r1 ${cutoff2:0} ${resonance2:0} r1
289 : 13      ${e-at2:+1} ${e-rt2:+8} r1 |:2 r1 :| q%0
290 :
291 : *       Synth. D & E
292 : 14      |:24 r1 :| |:2
293 : 14      r1 @085 v064 r1 ${e-at2:-1} ${cutoff2:0} ${resonance2:8}
294 : 14      q%2 |:29 r1 :|  o4 L 0 u096 sw1,256,%1 r2g&<g4>a-&<a-4>
295 : 14      o4 L 0 u096 sw1,256,%1 b-&<b-2.>b-&<b-4> a-&<a-2>g&<g2> f&<f1>
296 : 14      g&<g2>f&<f2> |:3 e-&<e-1> :| e-&<e-2>f&<f2>
297 : 14      g&<g4.>a-&<a-4.>g&<g4> f&<f2>e-&<e-2> d&<d2>f&<f2>
298 : 14      a-&<a-2>b&<b2> b-&<b-1+2c&<c2> d-&<d-1> e-&<e-1> |:44 r1 :|
299 : 14      r4 @100 r1 v080 r1 ${e-at2:0} ${cutoff2:16} r1 ${resonance2:50}
300 : 14      r2. o5 L 4 u078 q%24 ${S:w,0} |:8 r1 :| r.r. |:2 ${pan03:} :|
301 : 14      p064 r<e
302 :
303 : *       Synth. E
304 : 15      |:24 r1 :| |:2
305 : 15      |:32 r1 :| o5 L 0 u100 |:2 |:6 c&<c8> : >b-&<b-8e-&<e-8> :|
306 : 15      >b&<b8 |:2 d&<d8>f&<f8> :| a-&<a-8>b&<b8>a-&<a-8>
307 : 15      |:2 f&<f8>d&<d8> : b-&<b-8>a-&<a-8> :| >b&<b8d&<d8>
308 : 15      >b-&<b-8 |:2 d-&<d-8>f&<f8> :| a-&<a-8>b-&<b-8>a-&<a-8>
309 : 15      |:2 e-&<e-8>d-&<d-8> : b-&<b-8>a-&<a-8> :| >b-&<b-8d-&<d-8>
310 : 15      >g&<g8 |:2 >b&<b8d-&<d-8> :| f&<f8>d-&<d-8>>b&<b8
311 : 15      d-&<d-8>>b&<b8f&<f8>>b&<b8d-&<d-8>f&<f8>b&<b8>f&<f8> :|
312 : 15      o4 L 4 u120 q%16 |:8 g+<d+> :| |:4 a<e> :| |:4 g+<d+> :|
313 : 15      |:8 g+<d+> :| |:4 a<d> :| |:2 g<c> :| |:2 g+<d+> :| q%2
314 : 15      |:31 r1 :| r2 v080 r2 o5 L 4 u078 q%24 ${pan01:} ${pan02:}
315 : 15      |:2 ${pan03:} :| p016 b-.a-. er v040 p074
316 :
317 : *       Synth. F
318 : 16      |:24 r1 :| |:2
319 : 16      |:32 r1 :| o3 L16 u060 a-<ce-a-<ce-16+8+2>> r1 b<dfa-
320 : 16      b<dfa-16+2> r1 e-b-<d-e-fb-16+8+2> r1 b<e-fgb2.>> r1
321 : 16      a-<ce-a-<ce-b-8+2>> r1 b<fb<dfa-16+8+2> r1 fa-b-<d-f2.> r1
322 : 16      d-fgb-<d-f16+8+2>> r1 |:48 r1 :| o5 L 4 u070 ${S:p,2}
323 : 16      |:2 g.f.c. :| r.r. g-.c.g- |:2 b-.a-.e-. :| r.r. ${S:p,0} p064
324 : 16      g.e-. ${S:w,3} |:3 g.e-. :| |:6 r1 :|
325 :
326 : *       S.E. 1
327 : 17      r1 |:11 ${se01:} :| rrrr16a8. |:2 |:56 ${se01:} :|
328 :
329 : *       S.E. 2
330 : 18      r1 |:22 rrrdr2 :| r1 |:2 |:96 r1 :| |:16 rrrdr2 :|
331 :
332 : ;-----------------------------------------------------------------
333 : 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   :|:| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
334 : 12,13,14,15,16,17,18    :|:| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
335 : ;-----------------------------------------------------------------
336 : ;       end of file.
337 : ;-----------------------------------------------------------------
338 : ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
339 : ;
340 : ;          Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
341 : ;            1:        0mc
342 : ;            2:    96168mc     192mc    47808mc    47616mc
343 : ;            3:    96000mc     192mc    47808mc    47616mc
344 : ;            4:    95906mc     192mc    47808mc    47616mc
345 : ;            5:    95914mc     192mc    47808mc    47616mc
346 : ;         6～18:    96000mc     192mc    47808mc    47616mc
347 : ;-----------------------------------------------------------------

---- チェックサムデータ:SPICE V1.08A以降で使用できます ----
        1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
    0 ..... PU7C. WUU7. HRU.W Z1... .7T6. BULDE X0Z.1 K9PKM 1GESW  F688
   50 0MMBD E.TC2 JH3G8 A..1A ASFGC AAW9. N632M S5N5G TT06C 0YUSW  8BD5
  100 DC9FK GB.YG YJ86Z CC8J3 HMXME ...AX TMZH0 RSJDH UG3WW .C.B.  9362
  150 A.N.X BXYLM X4TC5 CZDJ. J...T 2ME8K J8.49 CDHES P.1UF B.NNZ  2A4B
  200 C86ZB CMBTY WH.XB M4EWR XBRP. RJ1N. YLDJM .F1X1 XCHZW .Z3PX  7831
  250 T469U 9.5NJ J5MEN UNFUB H2Z.N 9HXL. YW1FG KSDF. EPANC LTFLK  DE1E
  300 F.S2N PGSFW 3GLFH .TXYG 7ZMF. RJ.UE ..FK. ..... ..... .....  B55E
--------------------------------------------------------------------------
Total 06TL0 NCPYX A75Z8 ZNZN9 JGD1T 8FAXC KB4TS 31P9M JACUZ PL3B9  891D
```

★プログラムの投稿でボツになったのは，どうなるのですか？（三重県多気郡・谷　**芳寛18歳**）……**【影**：①私が食べる。②つぐ美ちゃんが持って帰る。③年に一度，プログラム供養を行なう。④きちんと保管。⑤闇ルートへ…。⑥とても言えない。さあ，どれだ!?】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：さて，今月のベスト・プログラムはどれかのう？

つぐ美：今月は，すばらしいタイトル画面から始まり，細部のデザインまで手を抜かずにしっかり作ってある，NAO.Soft君作PC-98用「竜騎兵団」です！

編：作者の世界観がしっかりと確立していて，とても良い作品だと思います。ゲーム自体は言うまでもなく，制作中の課程も十分楽しんで作ったんじゃないかと思われます。

Dr.D：そうじゃのぉ。プログラムにのめり込むと，完成が待ち遠しくなって，時間が経つのも忘れてしまうんじゃよな。

編：ゲームのほうが「早く作って～」と言ってるような感覚になりますね。

Dr.D：わしも若い頃は，徹夜でプログラムを組んだものじゃ。

影：うげぇ～熱帯夜に徹夜はしたくないなぁ～。

Dr.D：確かに最近は暑い日が続くのぉ。

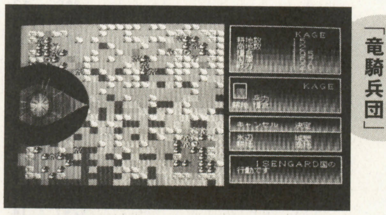
編：クーラーの効いた部屋から出たくなくなりますね。

つぐ美：なぁに，みんなでジジ臭いこと言ってるのよ。

Dr.D：いや，ジジィじゃなくてもホラ我々のようにパソコン相手の仕事じゃと，ただでさえパソコンのCPUが熱をもってしまうからのぉ～。

編：学生のみなさんは長い夏休み。暑さに負けずにガンガン投稿してくださいね！

影：アツい投稿待ってるぜ！



◀PC-9801用「竜騎兵団」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「邪魔」／石田浩之

Dr.D：「落ち物なんじゃが，2個のブロックで消えるというルールは簡単すぎるかな。そのぶん追い打ち連鎖をしやすくしているんだろうが，システムによっては追い打ちがちゃんと機能しないぞ。」

●PC-9801用「敵6機編隊」／小川勝彦

編：「シューティング・ゲーム。1発当たっただけで終わってしまうってのはちょっと…。もうちょっとシステムを煮詰めてほしいな。」

●PC-9801用「SONIC JUMP」／吉田勝治

編：「色を順番に消していくゲーム。パズルモードはもっと範囲を狭くして，解答を明確に1個に絞るとかプレイヤーが悩むような罠をしかけるとか，パズル要素に力を入れたほうがいいかな。」

投稿ありがとう

田村倫也／辻堂隆志／吉村健太／Blue Mirror Soft／工藤賢志／佐藤良秋／小川勝彦／西本孝一／佐藤琢哉／梶原重幸／鎌田承平／椎名隆彦／TILTO SOFT／永島由基／榎木健司／長浜元司／柳田弘志／坊内道彦／川端　健／篠原康治／みつばちコンピュータ／SHELL／高橋基靖／伊藤洋行／北上栄二／小林　周／松前隆久／井上一博／百田　清／渡辺清孝／橘　公夫／片岡敬洋／ケイ太／福島章男／武内慎一／宍戸寛次／FIRHTER ARAI／柏崎祐一／Lightning／狭川光宏／岸和田篤哉／山下富雄／ストロング青木／室伏元紀／内藤達郎／八塚圭一郎／前沢のぶやん／松浦忠彰／平　豊樹／中内健典／岡村T男

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

PC-9800シリーズ N88BASIC(DOS/DISK) 6月号のD=edさんのアイデアの補足

ウエイトのかけかたですが,私はこんな風にしています。

```
1000 *WTCHK  :'1秒間の処理回数確認
1010 T$=TIME$:WHILE
T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WT#=0
1020 WHILE T$=TIME$:WT#=WT#+1
1030 IF WT#=WT#+1 THEN ERROR 200 :'CPU誤差微調整
1040 WEND:T$="**"
1050 RETURN
1060 *WT:LOOP#=0:LMAX#=WT#*SEC :'SEC変数の指定秒停止
1070 *WT2:LOOP#=LOOP#+1:IF T$=TIME$ THEN
ERROR 200
1080 IF LMAX#>LOOP# THEN *WT2 :'↑処理速度あわせ
1090 RETURN
```

解説:

最初に gosub *wtchk を実行しておけば,あとから実行を停止したいときに
sec=(止める時間(秒)):gosub *wt
で,sec秒だけ止めることができます。けっこう正確です。
使用例) sec=5:gosub *wt
で,5秒だけ止めます。

特徴:

・倍精度実数を使っているので（ないと思うけど）ウエイトが32767を越える機種でも大丈夫。
・何秒止める（少数も可）か指定できるので,扱いやすい。
・CPUは速いほうが誤差は少ないはずです。

▲福島県いわき市・渡辺剛史

・対応機種
① NEC PC-98シリーズ
N88-日本語BASIC(86)　DISK・DOS版
② その他ほとんどの言語でも動くと思います。
・タイトル　変数の最大値，または最小値を返すプログラム

例題　変数A,Bがあります。このうち，大きいほうを表示させるプログラムを作りなさい。

このような例題があると，ほとんどの人は，以下のように作るのではないでしょうか。

```
10 INPUT A,B
20 IF A<B THEN PRINT B ELSE PRINT A
30 END
```

ところが，このプログラムは，こんなふうに書き直すことができます。

```
10 INPUT A,B
20 PRINT (A+B+ABS(A-B))/2
30 END
```

このようにすると [IF] 文を使わなくて済むため，20行の後にも，別のステートメントを続けることができます。このプログラムを応用すると，つぎのようなこともできるわけです。

例題　変数A,Bがあります。このうち，小さいほうを表示させるプログラムを作りなさい。

```
10 INPUT A,B
20 PRINT (A+B-ABS(A-B))/2
30 END
```

それから，A,B,Cの，三つの変数についても，同じようなことができます。

例題　変数A,B,Cがあります。このうち，最も大きい数値を表示させるプログラムを作りなさい。

```
10 INPUT A,B,C
20 G=(A+B+ABS(A-B))/2
30 PRINT (G+C+ABS(G-C))/2
40 END
```

以上のプログラムは， [DEF FN**] を使って，関数として使うと，もっと便利なのではないでしょうか。

▲青森県西津軽郡・工藤賢志

RGBからのパレット算出

対応機種：PC98 ｼﾘｰｽﾞ 又は互換機
使用言語：N88 日本語 DOS/DISK BASIC(86)

赤，青，緑の色の3要素から，パレットを計算する方法です。

まず，下のプログラムを実行してください。

```
100 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS:LINE
(10,10)-(60,60),1,BF
110 LOCATE 0,4:INPUT "R";R:INPUT "G";G:
INPUT "B";B
120 COLOR=(1,B+R*16+G*256)
```

青い四角形が表示され，R，G，Bの輝度を入力してください。すると，そこから計算して四角形の色を変更します。

ちなみに，RGBそれぞれ，0～15までの整数で入力してください。

フェードイン，アウトに使うこともできます。

▲岡山市・S藤T文

今月のワンポイント・テクニック

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑧ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
①　②　③

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●くわしく紹介してほしいソフトは？
対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●今月号の別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード・アクセサリー		
ＮＥＣホームエレクトロニクス……	表2～前付カラー3	1
東芝	表4	2
サンクレスト	後付301	3
★メディア		
帝人	前付カラー5	4
★ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	5
光栄	中付カラー148	6
Ｔ・Ｇ・Ｌ	中付カラー149,151	7
マイクロキャビン	中付カラー150	8
伊藤忠商事	中付カラー152～153	9
ＳＰＳ	中付カラー154	10
セガ・エンタープライゼス………	中付カラー162	11
日本ファルコム	表3	12
★レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)……	記事中カラー237	13
ポニーキャニオン	記事中カラー242	14
★学校関連		
バンタン電脳情報学院	前付カラー11	15
ヒューマンクリエイティブスクール………	前付カラー13	16
日本ゲームデザイナー学院	前付カラー15	17
代々木アニメーション学院	前付カラー17	18
東京工業専門学校	前付カラー19	19
東京ゲームデザイナー学院	前付20	20
★中古基板販売		
トライ	記事中287	21
キョーワインターナショナル………	記事中288	22

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑧

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	ー　ー		
ご氏名（ふりがな）		年　令	歳
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント⑧応募欄

＊276ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

●日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー（246ページに記事掲載）

※あなたの選ぶアルバムの番号とタイトル名（メーカー名も）を一つだけ記入してください。

GM部門		
企画部門		

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-3-51961	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
加入者名 株式会社 電波新聞社	料金 / 特殊取扱

通信欄			
※定期購読誌名	*新規 継続	購読期間 年 月号より 年間	送金額（送料当社負担） 円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共） 円
			円
フリガナ 送付先住所 □□□-□□		産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名		電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ）※ （電話番号 − − ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3 通常払込料金加入者負担 / 右詰めにご記入ください / 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております） 97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03−3445−8201（ダイヤルイン） 関東総局 0273−26−3206 広島支局 082−228−5581
大阪本社 06−203−3361 静岡支局 054−289−0121 高松支局 0878−61−3111
西部本社 092−431−7411 新潟支局 025−245−2526 鹿児島支局 099−226−3630
名古屋支局 052−261−4541 松本支局 0263−36−2266
札幌支局 011−641−5591 金沢支局 0762−63−8661
仙台支局 022−227−7211 京都支局 075−221−8021

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド

BASIC MAGAZINE NEWS
●PSが1,600万台突破&透明メモリーカード発売／他 … 163
●セタがN64業務用ゲーム・システムを発表／他 … 164
E3で出展されたセガの新作を紹介
うぃん!! ウィン!! Windows … 165
かわいい女 … 169
ファンタズム2 … 170
ファーランドストーリー　四つの封印 … 171
Falcom Windows95 NEWS第4回
ソーサリアンForever　導入攻略編 … 172
この夏から増殖する恐怖の世界
BIO HAZARDの世界 … 174
第2回：ディアブロの街を知るディアブロ世界への誘い … 176
ベーマガ杯争奪！『対局囲碁ソフト』勝ち抜き戦 … 178
1985年・Part1『消えていったインベーダーハウス』
アーケード・ゲーム・グラフィティ … 182
あの『グラディウス』が3Dシューティングに？
コナミ夏の新作情報 … 184
基礎知識&さらなる新キャラ紹介！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 … 186
主役はやっぱり「憲磨呂」？
マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター … 188
ヴァンパイア セイヴァー短期集中講座 … 190
緊急速報！サイキックフォース　パズル大戦 … 191
Fooすけのナンかチョーダイ！
ROUND3：ロスト・ワールド … 192
とことんぷよぷよSUN … 195
サターン最前線 … 196
プレイステーションJournal … 198
俺コレ・スーパーライトメンソール … 200
これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年7月に発売される全328本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 201
ファイナルステージ … 243
ALL ABOUTシリーズ情報局 … 244
サイキックフォース命EX … 245
第16回日本ゲーム・ミュージック大賞
1997年上半期ノミネート … 246
子育てクイズ・マイエンジェル2　徹底攻略 … 258
WILD CARDS … 260
海外交流戦に向けJAPAN National Team for Quake結成！ … 261
信長の野望・将星録　天下統一への道 … 262
敵は死んだか白旗はまだかいな … 264
ルナティックドーン～前途への道標
バイラーダス就職ガイド … 266
●ゲーム考現学 … 268
●読者の闘技場for Windows95 … 270
●香港の雨にズブぬれて … 272
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 273
●おたのしみ読者プレゼント
／ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 276
●読者のページ～あくせすROOM … 278
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ … 279
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 286
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 289

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

KOEI®

最強!

『手談対局』の強さが、またしても立証!!

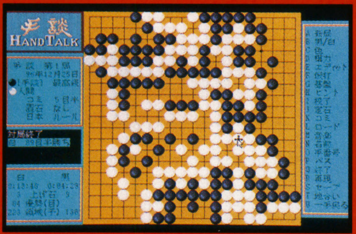
並みいる他社強豪ソフトとの対局において、
圧倒的な強さを誇る優勝をおさめました。

Windows World誌6月号「対決!Windows95専用・囲碁ソフト」
[IDGコミュニケーションズ刊]

インターネット等でもまさに無敵の快進撃

『手談対局』の“世界最強の実力”が、
今あらためて絶賛されているのです。

'96	世界コンピュータ囲碁選手権FOST杯	優勝
'96	国際コンピュータ囲碁選手権	優勝
'96	応氏杯国際電脳囲碁大会	優勝
'95	世界コンピュータ囲碁選手権FOST杯	優勝
'95	応氏杯国際電脳囲碁大会	優勝
'94	中国コンピュータ囲碁大会	優勝
'93	国際コンピュータ囲碁選手権	優勝



◎手談対局はなぜそんなに強いのか?

『手談対局』の原型となった囲碁プログラム“手談(HANDTALK)”は、歴代の世界的選手権で堂々たる記録を残した名ソフト。この“HAND TALK”と、シミュレーションゲームの雄・光栄の技術とが合体して、最強の『手談対局』が誕生したのです。

◎日本棋院が囲碁ソフトとして最強の四級を認定しているのは、『手談対局』だけです。

(1997年6月現在)

日本棋院 四級認定

手談対局

SHU DAN TAI KYOKU

●好評発売中/Windows®95対応:12,800円

【プレイ設定】エディット・両人対局(2名対局)・コンピュータ対局(1名対局)【棋力設定】レベル7段階【ルール設定】日本・中国・応氏【盤サイズ設定】19路・13路・9路
【置石設定】最高25子【コミ設定】-60〜60【ヒント機能】次の一手をコンピュータが表示【仮打機能】対局の途中でその局面からの仮打が可能【再現機能】対局を初手から再現
【手番機能】盤上の石に置いた順で番号表示【地合機能】盤面の状況から考えられる地合を対局中でも表示【手戻り機能】前の手に戻していくことが可能

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 operating systemです。
■Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

企画・開発・販売　株式会社 **テイジイエル**　本社：大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ヶ枝ビル　TEL（06）353-0651

■通信販売情報はインターネットのホームページでご覧下さい。（特典あり）
http://www.tgl.co.jp

マイクロキャビン

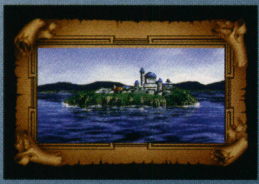
Record of Lodoss War

ロードス島戦記 〜灰色の魔女〜

〜名作新生〜
Windows® 95
リメイクバージョン

原作／安田 均・水野 良

ロードスという名の島がある。
呪われた島として名高い辺境の島だ。
怪物がうごめく迷宮や、
人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している。
人々は再び訪れようとしている戦乱の予兆から目を背けるように、
日々の暮らしを送っていた。
そんなロードス島の、東の大国アラニアの片田舎、
ザクソンの村に、正義の志に燃える若者がいた。
彼の名はパーン…



7月11日(金)
発売予定
¥6,800

For Windows 95®
CD-ROM版

■ビジュアル一新！
■BGMリアレンジ！
（全曲MIDI）

©1988 kadokawasyoten / H.Yasuda & Group SNE
©1988 Humming Bird Soft

※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※「ハミングバードソフト」、「Humming Bird Soft」は株式会社エム・エー・シーの商標です。

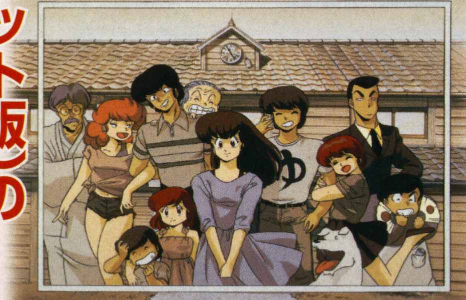
CPU：Pentium 75MHz必須／Pentium 100MHz以上推奨
メモリ：16MB必須／32MB以上推奨
解像度：640×480 256色必須／1024×768 Hi Color(16bit)推奨
HDD：5MBの空き必須／10MB以上の空き推奨

PC版(ヒット版)のリメイク完全復刻版

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©RUMIKO TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
©1986,1988,1997 MICRO CABIN CORP.



「想い出のフォトグラフ」&「さよなら…そして」 2枚セット

豪華キャスティング

管理人さん	島本 須美
五代	二又 一成
ばあちゃん	京田 尚子
響子の父	富田 耕生
四谷	千葉 繁
一の瀬のおばさん	青木 和代
朱美	三田ゆう子
三鷹	神谷 明
二階堂	堀川 亮
八神	渕崎ゆり子

収録曲「悲しみよこんにちは」
「木製BOOK型オルゴール限定パッケージ」
Windows® 95 CD-ROM版
特別販売価格30,000円（税別）

好評発売中
パーフェクトガイドBOOK入り

〈お申し込み方法〉
- ●TELまたはFAX
  ☎ 03-3345-4331
  FAX BOX 03-3345-4337
- ●インターネット
  http://www.microcabin.co.jp/
- ●キティアニメーションサークルでも取り扱っております。
  ☎ 03-3463-6846

※お申し込みについての詳細は、
☎ 03-3345-4331
『MC受注センター』迄

発売元　(株)メディアコミュニケーション　P&Dマーケティング部
〒160 東京都新宿区西新宿6-14-1　新宿グリーン タワービル4F

企画・開発　(株)マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12

※Microsoft及びWindowsは、米国Microsoft Corprationの商標及び登録商標です。

企画・開発・販売 株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

■3DCGで実現されたロボットアクション
■DirectX対応。独自開発の最新高速3Dグラフィックテクノロジーによる、ハードウェアを超越した高速描画を実現。
■スムーズなコントロールを実現するためにキーボード、ゲームパッド、ジョイスティックを始めとした各種入力デバイスに対応。
■操作練習用から、高度な戦術を要する上級者用のミッションまで、様々なミッションを搭載。

銀河標準暦00058。植民惑星カシアスでは、反政府勢力「解放軍」と連邦政府との戦いによって、戦乱の渦が惑星全土を覆い尽くしていた。
プレイヤーは連邦軍最新鋭人型陸戦兵器・ギア隊隊長 ナギサ=シンジョウ中尉となり、3人の隊員と協力し、困難が待ち受けるミッションを戦い抜いて行く。
ミッションは、完全なポリゴン3Dフィールドで構築された空間を、ギアに装備された兵装を駆使し、敵ギアを破壊、作戦任務を遂行する。
連邦軍最新型ギア「エクトール」はフィールド内を自由自在に行動でき、バックパックに装備されたバーニアによって低高度飛行が可能である。
連邦政府内に渦巻く陰謀、20以上の衝撃的なミッション。
その先に見える結末は…。

タ ー ゲ ッ ト　ギ ア

動作環境
- ●Pentium以上を搭載し、Windows95日本語版が稼動する機種
- ●メモリ16MB以上必要。DirectXが正常に動作する640x480ドット256色以上の表示ができるビデオカードが必要
- ●PCM音源推奨。倍速以上のCD-ROMドライブが必要。
- ●キーボード／Microsoft SideWinderゲームパッド／ジョイスティック対応

企画・開発 有限会社アイマジック サポート TEL 052-760-0816
（アイマジックサポートセンターまでお願いいたします。）
受付時間：月～金13:00～16:00／土・日・祝日は休み
発　売 伊藤忠商事株式会社 コンテンツ事業部　〒107-77 東京都港区北青山2-5-1
アイマジック・ホームページ　http://www.imagic.co.jp/
伊藤忠・ホームページ　http://powerhouse.co.jp

帝王の証が、大地に広がる。

古の帝国が、今、蘇る。
ここはかつて世界の中心と呼ばれたローマ帝国。
あなたの使命は、都市を繁栄へと導き、領土を拡大することだ。
道や水道を敷き、建物をたてる。これらは有機的に絡み合い、
"街"を形成する要となる。
政治は、国民と国家の狭間に立ち、
その両者のバランスをとるためのもの。
そして、異民族との激しい戦闘は都市の未来を左右する。
今、歴史の大河にまたひとつ、都市が産声を上げる。
そう、帝王への扉は今、開かれたのだ。

Constraction ●思い描いた都市を建設しよう。

あなたの力で日々、成長していく古代ローマの都市。コロシアムや、マーケット、敵の侵略から都市を守るための城壁など、立体感にあふれたリアルなグラフィックで表現しました。

Politics ●緻密な行政システム。

国家を治めるという壮大な目標をサポートする行政システムを装備。簡単な操作性の都市建設はもちろん、フォーラムから街の発展や賢者からのアドバイスを聞いたりすることも可能。

Battle ●領土を広げ、都市を守るための戦闘。

都市の繁栄と領土の拡大は、異民族と戦争を生みだします。他国の侵略から都市を守るための戦いだけでなく、自らの意志で敵国に戦闘をしかけることも可能です。

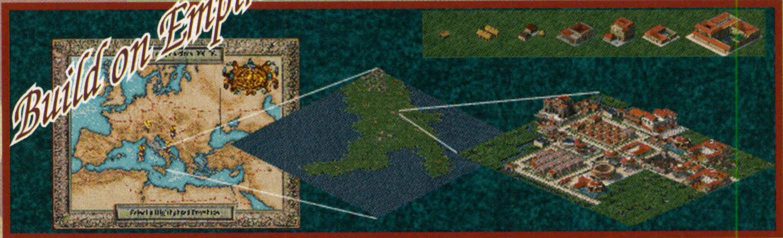
すべての道はローマに通ずる

帝国建設への野望

Movie ●臨場感を演出するムービー。

さまざまなシーンに挿入されるリアルな3Dムービーの数々が、ドラマチックにゲーム展開を盛り上げます。情感豊かな古代ローマの雰囲気を十分に堪能してください。

Build on Empire ●都市の繁栄から領土の拡大、そして帝国の建設へ。



都市を建設し、繁栄へと導く。次々と領土を拡大する。あなたはローマ帝国を治め、帝王の称号を獲得することができるでしょうか。

7月18日発売予定

Windows®95 標準価格8,800円（税抜）

●メディア/CD-ROM
●動作環境

	CPU	メモリ	ハードディスク	CD-ROM	ビデオ(※)	音源
最小	i486DX66	16MB	22MB	2倍	640×480 256色	PCM音源
推奨	Pentium 90	32MB	45MB	4倍	1024×768 256色	

(※)ビデオカードはDirectX対応が必要。

ITOCHU
伊藤忠商事株式会社コンテンツ事業部
東京都港区北青山2-5-1　TEL.03-3497-7695

※本ソフトを当社に無断で複製すること及び疑似レンタル・中古販売について、これを一切許可しておりません。
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国その他の国における登録商標です。※Pentium®プロセッサ、Intel486™プロセッサはIntelCorporationの登録商標です。※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。
©1997 Sierra On-Line,Inc　©1997 ITOCHU Corp.

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
95年度ゲーメスト特別賞受賞
首領蜂
DonPachi
CONTINUE ? 7
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
好評発売中
価格5,800円（税別）
SPORT ACCOLADE
MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

マイコンソフト

新発売

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応!

(1024×768ドット) (800×600ドット)

※本体写真は開発途中の物です。実際の物と異なる場合があります。

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 **248,000**円(税別)

(注:価格は予告なしに変更する場合があります。)

同梱品一覧… ●XVGA-2(本体) ●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク(3.5インチ) ●乾電池(×2) ●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード(ハガキ) ●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用) ●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ(×2) ●RS-232Cケーブル(IBM PC仕様) ●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル(入力用)

マイコンソフト

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！

こちらのスイッチで、本体後面のINPUT1かINPUT2を選択できます。

こちらのスイッチで、本体前面のINPUT3か、本体後面のINPUT1，2を選択できます。

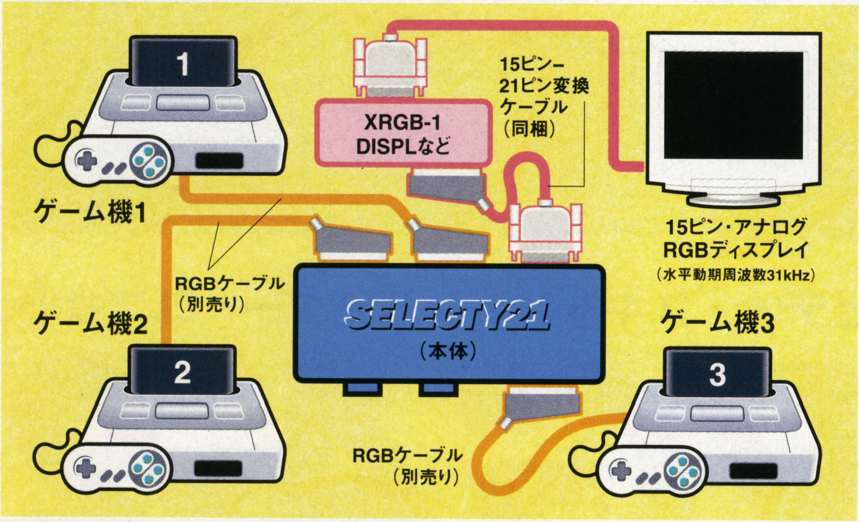
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）
【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM　TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- 家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオ，セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意 DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
- **SHARP** X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
- **富士通** FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
- **NEC** PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- ■パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。
- ■サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。
- ■2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。
- ■映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。
- ■同期信号75Ωドライブ可能。
- ■HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

入力側に接続できる機器

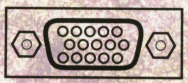
【映像】 図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM　PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

【音声】 パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】 本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】 本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1


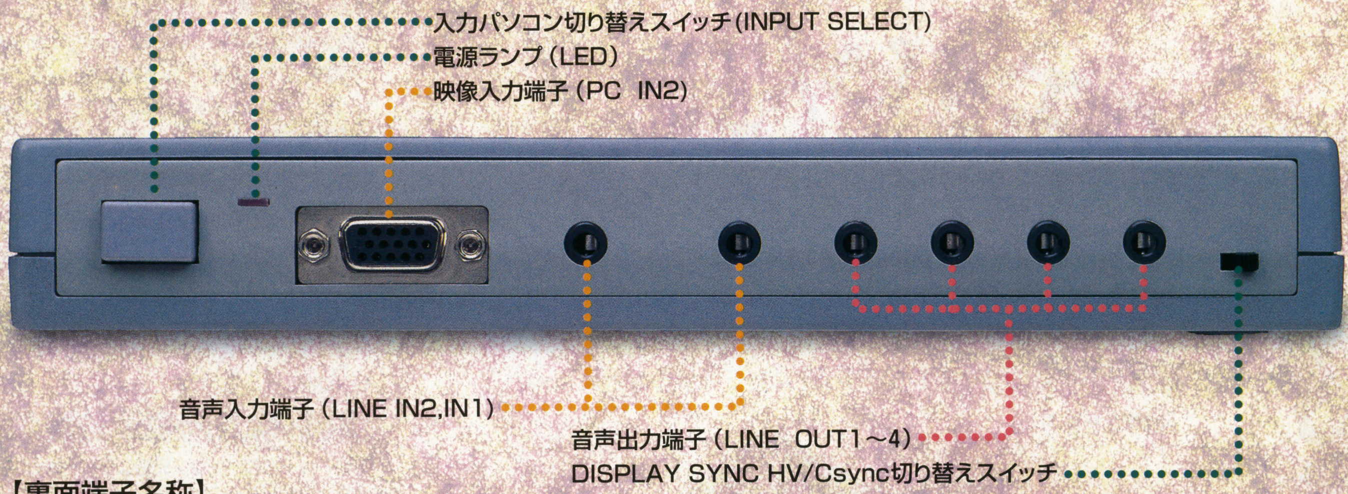
接続できない機器

入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

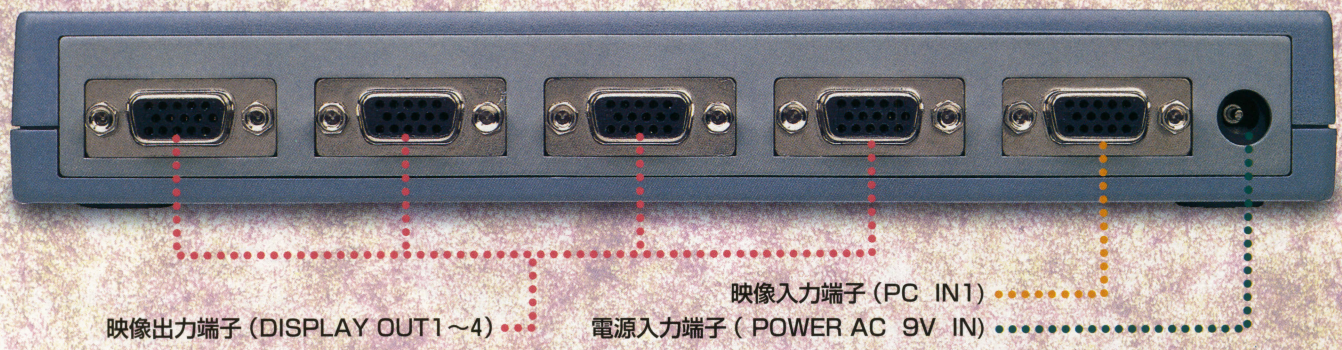
例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

好評発売中

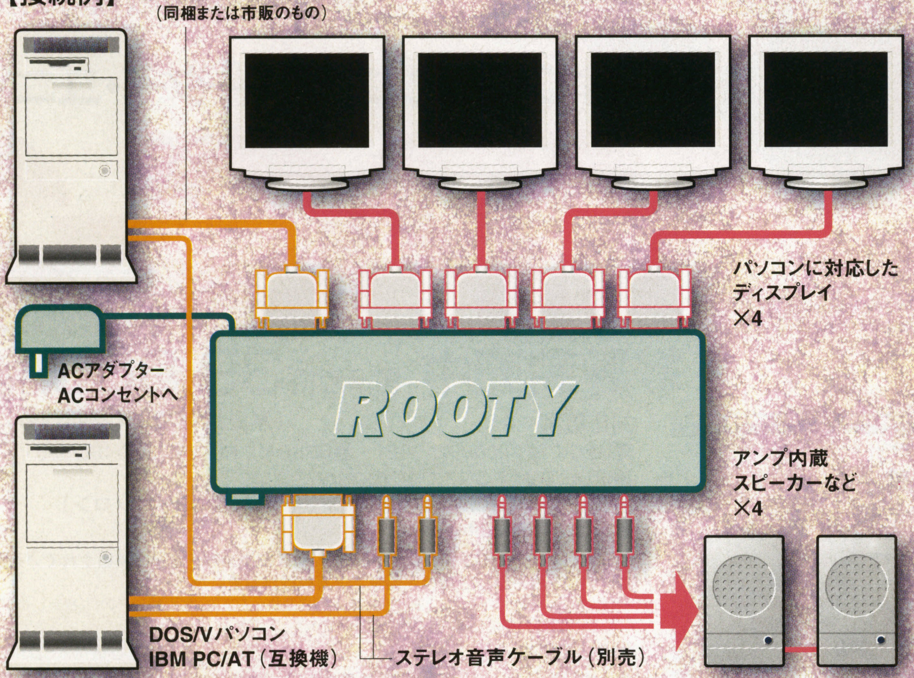
【接続端子名称】



【裏面端子名称】



【接続例】



【ROOTY同梱品】

- ●ROOTY本体
- ●ACアダプター
- ●15ピン・アナログRGBケーブル(IBM PC仕様)
- ●取扱説明書

※その他の接続ケーブルは、付属されておりません。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号(RGB信号)を家庭用テレビ(NTSC標準信号)に変換するユニットです。大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションやビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに活用できます。

接続ケーブルは、入力用(15ピン2段タイプ、3段タイプ)各1本、出力用(15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル)各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出てしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

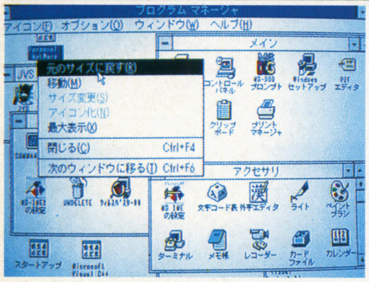
ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円(税別)

(意匠登録済 第979619号)

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

C 1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980l/PC-9821　■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン)
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円(税別) が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz)
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz)
■800x600ドット水平同期周波数35kHz～48kHz（DOS/Vパソコンのみ)

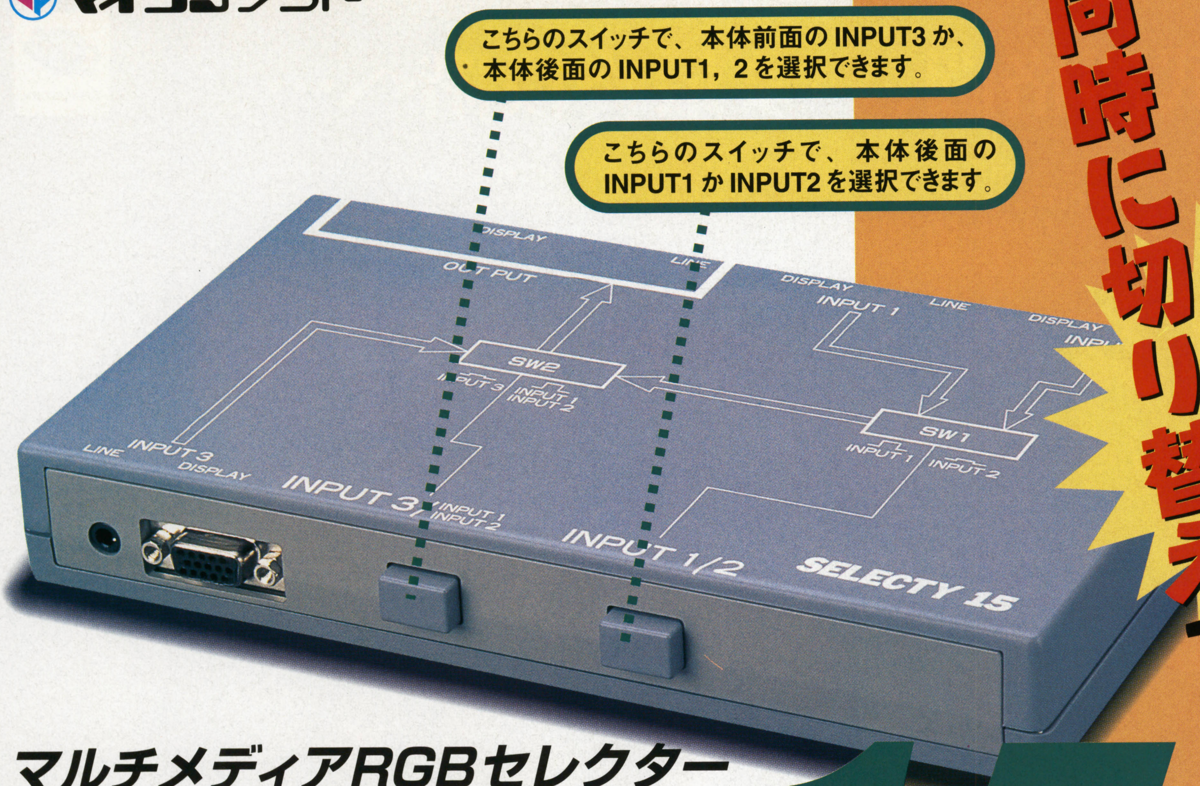
各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元:電波新聞社　販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F (電波新聞社大阪本社内) TEL06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-289-0121	京都支局 075-221-8021	鹿児島支局 0992-26-3630

マイコンソフト



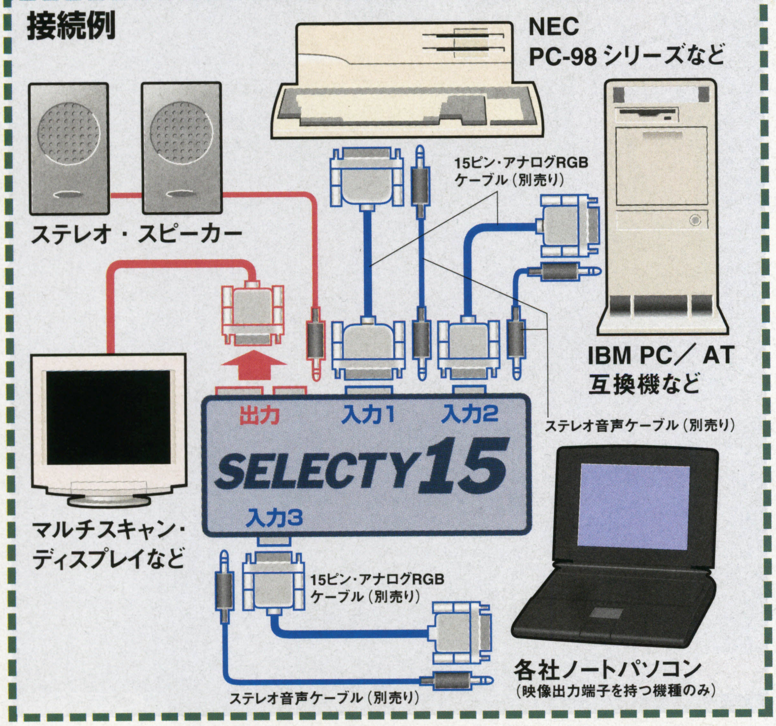
ディスプレイもスピーカーも同時に切り替えできる!

マルチメディアRGBセレクター

SELECTY 15
セレクティー

好評発売中
標準価格6,800円(税別)
DP3913348

接続例



SELECTY15は、1台のパソコン用ディスプレイを最高3台のパソコンで共有することができるマルチメディア RGB セレクターです。

PC-98 シリーズと DOS/V マシンの組み合わせでディスプレイを併用したり、ノートパソコンとの接続も簡単にできます。

主な特徴

RGB信号の選択

3個の入力端子(前面1、後面2)のRGB信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してディスプレイに表示することができます。

音声信号の選択

RGB端子の横についているミニピン・ジャックの端子に音声信号を入力することで、映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも一つの物を共有できます。

多機種対応

入力端子は15ピン・2段が1個、15ピン・3段が2個となっており、PC-98シリーズとDOS/Vパソコンの併用が可能です(マッキントッシュは接続できません)。また、出力端子は、15ピン・2段と3段がそれぞれあるので、どのディスプレイでも接続が可能です。

前面の入力端子

入力端子の一つを前面に配置することで、頻繁に取り外しをするノートパソコンとの接続がやりやすくなっています。

SELECTY15セット内容

SELECTY15本体、IBM PC変換ケーブル(入力用)1本、取扱説明書、保証書

※マッキントッシュには対応しておりません。ご注意下さい。

発売元:電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F(電波新聞社大阪本社内)　☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

This is COOL
武器格闘、いま最終段階(ラストステージ)へ…
SEGA SATURN
伝説のチームSOUL CREWの出現によって、第一次東京抗争は終焉をむかえた。
皆が平穏な日々を送る中、チームのリーダーが何者かに殺害されたことにより、
各チームの力の均衡は再び崩れ、時代は第二次東京抗争へと向かっていくことになる。
ラストブロンクス… 闘いは、いまラストステージへ。
LAST BRONX
K.O.
ラストブロンクス:7月25日発売予定 6,800円［格闘アクション］
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996.1997
NEWS
「ラストブロンクス」テーマソングCD、8月6日発売!!
JAGGY LOVE/D'SECRETS
¥1,020(税込)アイノックスレコード
PCDA95016
今年度最大の話題作、
セガサターン用超大作RPG「グランディア」体験版
を7月27日(日)に、キャンペーン参加店にて無料配布!!
お問い合せ先:☎03-3984-1136
「R.P.G」は(株)バンダイの登録商標です。
イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント!
期間中(6/20~8/31)に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。
※一部対象外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉
※賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。
※HIサターン・V-サターンも対象商品です。
SEGA SATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

1997
8

NEWS

BASIC MAGAZINE

CASTER：大出綾太，八巻将之

国内だけでも750万台を出荷。恒例のパーティも開催！

PSが1,600万台突破&透明メモリーカード発売

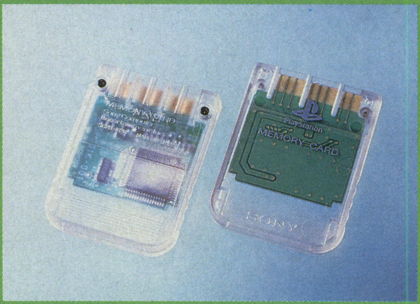
6月11日，ソニー・コンピュータエンタテインメントの主催で「プレイステーションアワード'97&パーティ」が開かれた。好セールスを記録したPS用ソフトを表彰するこのパーティ。今回は，300万本というダントツの売り上げを記録した『ファイナルファンタジーVII』に，はじめてトリプルプラチナプライズという賞が授与された。また，100万本を突破した『バイオハザード』はプラチナプライズを受賞。50万枚以上が対象のゴールドプライズは，『パラッパラッパー』『ストリートファイターZERO2』『ぷよぷよ通決定盤』『ソウルエッジ』など，11作品に贈られた。

▲和太鼓の演奏やサンバチームの乱入など，毎回ハデな演出が行なわれる「PSアワード」

同時に，プレイステーション本体の全世界での出荷台数が，5月末時点で1,600万台を突破したと発表された。地域別だと，日本国内が750万台，北米が480万台，欧州が370万台。ファミコンやスーパーファミコンの国内1,600万台以上という数値にはまだ遠いものの，業界のスタンダードとしての地位は，確実なものになりつつあると言ってもいいだろう。

さらに，7月17日から限定30万個で透明タイプのメモリーカードが発売されることになった。データセーブに必要不可欠な周辺機器ということで，メモリーカードはPSのアクセサリーとしてはもっとも販売個数が多い商品。これだけ需要があったのにもかかわらず，単一デザインだったということは，いまさらながら意外ではある。今回の透明タイプは時期限定だが，今後新デザインのメモリーカードが発売される可能性はありそうだ。

クリアタイプ　メモリーカード



▲中にある基板が透けて見える。性能や価格は，従来のものとまったく同じ(品番：SCPH-1190)

"イケてる！スケてる！"透明パッドが購入できる

「COOL PAD」通販を受付中

先月号でお伝えしたとおり，現在セガでは「イケてる！スケてる！COOL PADプレゼント」と題して，サターン本体＋ソフト1作以上を購入した人全員にスケルトン・タイプのコントロール・パッド「COOL PAD」をプレゼントするキャンペーンを行なっている。

今回，このCOOL PADが通信販売で購入できるようになった。価格は送料・手数料・税込で2,500円となっている。購入希望者は，官製ハガキに①氏名②氏名のふりがな③電話番号④郵便番号⑤住所⑥性別⑦年齢⑧所有しているゲーム機を明記のうえ，右記申込先に発送してほしい。8月10日前後に，代金引換ペリカン便で商品が到着するので，2,500円と引き換えて受け取れば，支払い終了となる。

なお，ハガキ申し込みの締め切りは7月19日(消印有効) まで。期間限定なので，申し込みはお早めに。

◀通常のパッドと同価格だから，逆にお得かも

〈申込先〉

〒135-70　テレコムセンタービル私書箱1050号　㈱ワン・トゥ・ワン・ダイレクト「COOL PAD」申込受付係

〈問いあわせ〉☎0120-012-235（セガ・お客様相談センター）

『ナムコヒストリーVOL.2』収録タイトルが決定

Windows95上で，往年のアーケードの名作を復活させる『ナムコヒストリー』シリーズ。すでに発売されている第1弾は，なかなか好評のようだが，早くも次回作に収録されるタイトルが発表された。気になるラインナップは『ドルアーガの塔』『ラリーX』『ニューラリーX』『フォゾン』『グロブダー』『タンクバタリアン』の6作品。『ラリーX』が新旧両バージョンあったり，『タンクバタリアン』が入っているなど，なかなかマニアックなセレクトだ。発売は今秋の予定。

ニンテンドウ64でアーケード・ゲームが楽しめる！

セタが業務用ゲーム・システムを発表

セタから業務用(＝アーケード用)ゲーム・システム「ALECK64」が発表された。

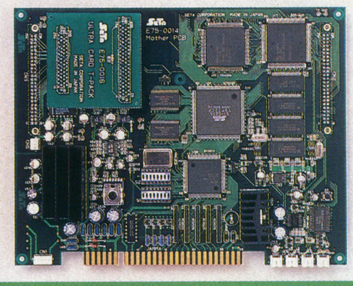
「ALECK64」はセタが任天堂よりカスタムライセンスを受けて開発していたニンテンドウ64（以下，N64）アーキテクチャーの業務用ゲーム・システム。このシステムを採用することにより，業務用ゲームソフトを容易にN64へ移植することが可能になるというわけだ。

では具体的に，どう容易になるのか？

まず大きいのが，ソフトの開発環境がN64と同じなので，開発ツールやゲーム内容を業務用，家庭用で共有できるということ。そして，それにより移植費用，期間などが激減することだ。こうした開発まわりの設備というのは，少なからずゲームの内容にも影響してくるもの。開発に使用するツール類も，のちに提供されていく高速ソフト&アップバージョンを付加することによって，よりスピーディなソフト開発が可能になるという。開発者サイドにとっては，まさに朗報と言えるのではないだろうか。

くわしい仕様は右表のとおり。いずれもN64と同じCPUを搭載し，それをさらにクロックアップさせている。メモリーも大量に増設しているので，業務用ゲーム・システムとしては十分なスペックを持っていると言えるだろう。TYPE-Bは2D表現&音楽機能を強化したモデルで，ゲーム内の処理速度を損なわずに高度な演出表現が可能になっている。

他の業務用ゲーム・メーカーへのシステム供給は，すでにはじまっているとのこと。「ALECK64」の今後の展開に期待したい。



◀「ALECK64」システムの内部構造はこうなっている

システム名	特徴
ALECK64 TYPE-A	・CPUクロック　125M R-DRAM＋4M（トータル8M） ・CPUローカルメモリー　S-DRAM4M ・約35万ポリゴン／秒
ALECK64 TYPE-B	・CPUクロック　125M ・R-DRAM＋4M（トータル8M） ・CPUローカルメモリー　S-DRAM4M ・2D回路増設 ・音源回路増設 ・バージョンコピーチップ ・約35万ポリゴン／秒＋スプライト1,000個同時表示

発売日が待ちきれない！

期待の新作6タイトル最新画面公開

任天堂から『ゼルダの伝説64(仮)』をはじめとするニンテンドウ64用ソフト6タイトルの最新ゲーム画面が公開された。いずれおとらぬ期待作ぞろいだが，やはり気になるのは『ゼルダ64』や『MOTHER3』といった大物タイトル。ようやくゲーム画面が公開されはじめた『エフゼロ64(仮)』なども目が離せないタイトルだ。発売予定は『ゴールデンアイ』が8月，『ゼルダの伝説64(仮，カートリッジ版)』が年内，それ以外のタイトルは未定となっている。心して待て！

ゼルダの伝説64（仮）

◀同名RPGシリーズの最新作。カートリッジ&64DD両方のメディアでの発売が予定されている

バギーブギー（仮）

▶まだまだ開発途中といった感じのゲーム画面だが……。擬人化されたバギーがいい味出してる

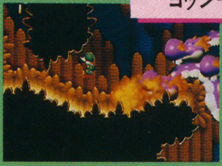
ゴールデンアイ

◀同名映画を3Dシューティングとしてゲーム化。写真のような至近距離での撃ち合いは迫力満点！

エフゼロ64（仮）

▶スーパーファミコンで好評を博した同名レーシング・ゲームをニンテンドウ64用にリニューアル

ヨッシーアイランド64（仮）



◀洞窟内を進むヨッシー。その行く手には，巨大なドラゴンが…！　このピンチをどう切り抜ける!?

MOTHER3（仮）

▶薄暗い森のなかでばったりモンスターと遭遇！　戦うか，それとも逃げるか？　決断のときだ

残念無念……

64DD発売延期

ニンテンドウ64ユーザーには残念なお知らせ。年内発売を予定していた『ニンテンドウ64ディスクドライブ（以下，64DD)』が諸々の事情により来年3月発売に延期されたのだ。

データの読み書きが自由に行なえる磁気ディスクはCD-ROMにつづく新たなメディアとして期待されている。一部新聞で「64DDの価格は1万円前後におさえる」という報道があったが，価格については検討中というのが実際のところのようだ。64DDの登場でゲームはどう変わるのか？　答えは来年3月に出る。

▲来年3月に発売が延期された「ニンテンドウ64ディスクドライブ」。価格はどうなる？

『ゼルダの伝説64(仮)』：©1997 Nintendo／『バギーブギー(仮)』：©1997Nintendo／『ゴールデンアイ』：©1997 Nintendo / Rare. Game by Rare. ©1962, 1995 Danjaq, LLC. & U.A.C. All Rights Reserved. ©1997 Eon Productions Ltd. & Mac.B. Inc. James Bond Theme by Monthly Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.／エフゼロ64(仮)：©1997 Nintendo／ヨッシーアイランド64(仮)：©1997 Nintendo／MOTHER 3(仮)：©Nintendo/HAL Laboratory Inc. / Shigesato Itoi.

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!! ウィン!! NEWS E³でセガが多数の新作を出展『バーチャファイター2』もWindows95に!!

6月中旬にアメリカで開催されたE³(Electric Entertainment Expo) 会場で，セガが大量のWindows95用新作を出展した。まずは右下の出展作品リストを見てほしい。ちなみに表中の☆は日本での発売が未定の作品。いずれも画面写真が入手できしだい，紹介の予定だ。

もうひとつ大きなニュース。セガはNECの3Dアクセラレータチップ「PowerVR」対応作品の制作を決定。その第1弾として『電脳戦機バーチャロン for PowerVR（仮称）』を今年10月に発売の予定だ。PowerVRを搭載した3Dカードは，どれも別途2D用ビデオカードを必要とする。このタイプの3Dアクセラレータとしては，ほかに3Dfx社Voodoo Graphicsチップを使ったダイヤモンド・マルチメディア社のMonster3Dなどがあり，ゲーム・ユーザー，とくにマニアックな層では評価が高い。このセガの発表により，こういった市場動向に変化が現れるのかどうか，気になるところ。

バーチャコップ2

海外でのタイトル『Virtua Squad2』として出展される。Direct 3Dに対応すると同時に，MMXにも対応。やはり『2』でもマウスでプレイする。

▲Direct3Dに対応したことで，各種の3Dアクセラレータで快適に遊べるようになった

◀『2』にはカーチェイスや新しいプレイヤーキャラなどの新要素が盛りこまれている

セガE³ 出展作品リスト

- バーチャファイター２
- バーチャコップ２（Virtua Squad2）
- デイトナUSA エボルーション
- セガツーリングカーチャンピオンシップ
- ラストブロンクス
- セガワールドワイドサッカーPC
- セガラリーチャンピオンシップ(MMX版/Direct 3D版)
- スカイターゲット
- マンクスTT
- Enemy Zero（エネミーゼロ）☆
- Sonic 3D last☆
- Formula Karts☆

デイトナUSA エボルーション

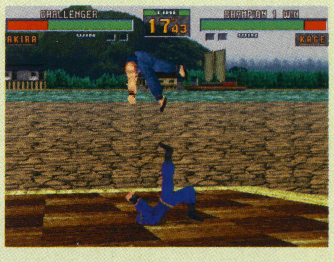
サターン用『デイトナUSAサーキットエディション』のWindows95版。ネットワークで8人対戦が可能だ。

▲さまざまなモディファイが加えられている。レースゲーム・ファンには魅力的

◀８人対戦が可能とは，パソコンならではのメリット。ゲーム・センター感覚だねぇ

バーチャファイター2

ついにWindows95版『バーチャファイター2』の発表だ。操作性はAM2研のお墨付き，とのこと。ネットワークを利用した対戦も可能だ。



▲まがうことなき『バーチャファイター２』な画面。Pentium/90MHz以上で動作する

◀MMXなCPUを使えば，より軽快に動作する。ネットワーク対戦ではチャットも可能

●バーチャコップ2：©SEGA 1995, 1997／デイトナUSAエボルーション：©SEGA 1994, 1997／バーチャファイター2：©SEGA 1994, 1997

道路に秩序を与えよう

トラフィック・コンフュージョンII

■マスターピース ■Windows95
■7,800円 ■CD-ROM

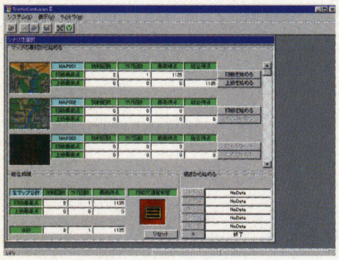
今までに,「この信号,もう少し青が長ければいいのに」とか,「赤で待たされる時間が不条理なほど長く感じられるんですけど」とか,信号に対して,不満を持ったことはないだろうか？ もしそういった経験があるなら,ぜひ一度,この『トラフィック・コンフュージョンII』で遊んでみてほしい。これは,上空から混沌とした道路状況を見つめ,信号を設置・調整し,円滑な道路状況を作り出していくという,一風変わったシミュレーション・パズルとでも言うべき作品だ。

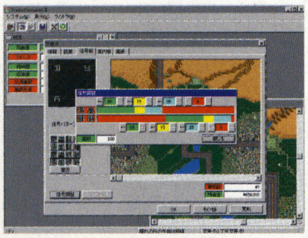
プレイヤーは,クルマの流れを見て,予算内で必要な交差点に信号を設置し,直進,右折などの車線を設定し,行き先案内の標識を立て,よりスムーズにクルマが流れるような道路状況を作り出さなければならない。時間内に,一定量の交通量をかせぐことができれば,そのステージはクリア。より複雑な状況のマップを楽しめるようになっている。

クリアのためのポイントとなるのは,やはり信号機の設置と,その調整。交差点は,円滑な交通のカナメ。青の時間を長くすれば,当然,もう一方の側の青の時間は短くなり,青の時間をかせぐために黄色の時間をけずれば,事故発生率が高くなる。また,複数の交差点が登場するステージでは,隣の交差点と同期を取るかどうかも,重要になってくる。問題はなかなか単純に解決はしないのだ。

目的はシンプルでありながら,そこへ到達するのには,細かい気配りと試行錯誤が必要だというのは,同社の作品に共通して見られる特徴だ。ひと筋縄ではいかないだけに,試みがうまくいったときの喜びも大きい。ちまちまとしたリアルな動きのクルマをながめているだけで,十分楽しめる作品だ。

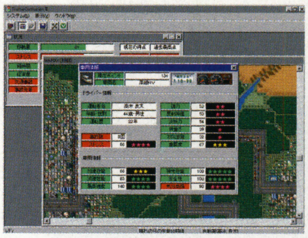
▼ひとつのマップをクリアすると,より複雑なつぎのマップか,同じマップの上級レベルが選べるようになる

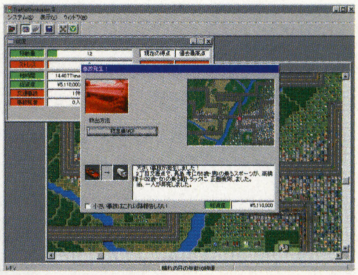




▲信号の点灯間隔を調整する。すべてはこれにかかっていると言っても,過言ではない。試行錯誤が必要だ

▼画面に表示される無数のクルマには,すべて車種と搭乗者が設定されている。芸の細かさが楽しい





▲当然,交通事故も起こる。搭乗者の名前まで表示されるのが生々しい。クルマの流れは阻害されるし,ぜひ避けたい

懐かしのロボットアニメのアクセサリ集

マジンガーZ デスクトップ・アクセサリー集

■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■Windows95 ■5,800円 ■CD-ROM

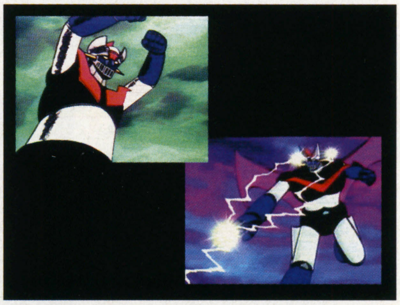
タイトルこそ「マジンガーZ」だが,実際には「マジンガーZ」に「グレートマジンガー」「UFOロボ グレンダイザー」と,3つのロボットアニメのデスクトップアクセサリーがまとめられている。これらのアニメを知らない人には,「マジンガーZ」の続編とも言うべき作品が「グレートマジンガー」だということはタイトルから理解できても,そこになぜ「UFOロボ グレンダイザー」が入ってくるのか,わからないかもしれない。その理由は「UFOロボ グレンダイザー」には,「マジンガーZ」の主人公・兜コウジが登場しているからだ。

……などと偉そうなことを書いてはいるが,筆者も「なぜ兜コウジがグレンダイザーに出ていたのか」は,よくわかっていないのであった。なんで？

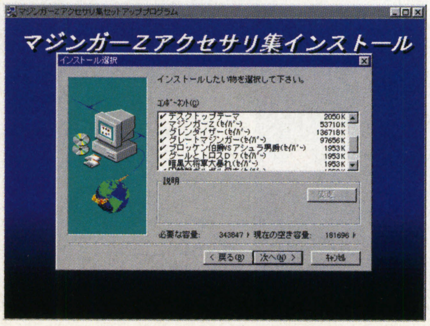
ともあれ。放映当時,少年だった20代後半から30代前半の男性にとっては,なんとも言えない懐かしい組み合わせと言えよう。どのロボットも,今見るとシンプルなデザイン。時代を感じずにはいられない。

それぞれの作品とも,壁紙にサウンド・ファイル,スクリーンセーバーのほか,アイコンなどが用意されている。『Microsoft Plus!』から利用できるデスクトップ・テーマとしてのデータも入っているので,これらの素材をかんたんに組み合わせてデスクトップに配置することが可能だ。

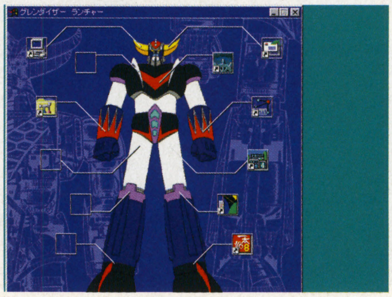
▶ムービーで構成されたスクリーンセーバーを1画面に並べてみた



▶総容量340MB以上。だが,これでも濃ゆい人には物足りない？



▲マウス・カーソルのあとを追いかけるボスボロット。コミカルなアクセサリ



◀アイコンを登録してデスクトップをすっきりさせるラウンチャー

良質で高機能なCD-ROM図鑑

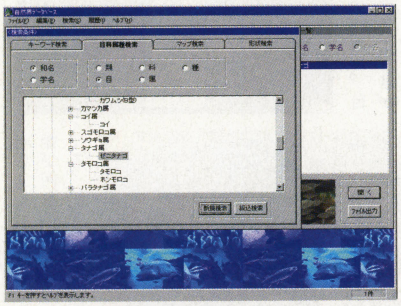
自然科学データベースシリーズ・自然界 ① 魚類

■ナレッジリンク ■Windows95
■7,800円 ■CD-ROM

データベースに分類されるタイトルはたくさんある。要は，ある事柄に関連した，さまざまな情報がつめこまれているタイトルを指すのだが，その形態や内容はじつにさまざま。しかし，それが娯楽性の強いものであろうと，マジメなものであろうと，収録されている情報の質と量，そして収録されたデータがいかにラクに，多様な方法ですばやく取り出せるか，これが大切。もちろん，テーマの着目点も重要だけどね。

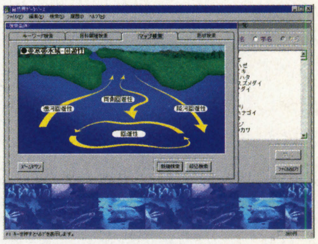
で，この『自然界』。CD-ROMならではの利点を大きく活かして，動画や写真，テキストなど，さまざまな情報が収録され，それをさまざまな方法で検索，しぼりこんでいくことが可能だ。検索方法は，大きく分けて，4種類。和名や学名，生息場所などから，フリーワードによる検索「キーワード検索」や，目，科，属などからしぼりこむ「目科属種検索」，生息域から調べる「マップ検索」，身体の各部の特徴を入力してしぼりこむ「形状検索」。なかでも楽しいのが，「マップ検索」と「形状検索」。このふたつの機能を使って情報をしぼりこんでいくだけで，魚のことが理解でき，かなり楽しめる。印刷物としての図鑑には，たしかに“ならでは”の魅力も利点もあるが，このおもしろさや手軽さを体験しちゃうと，もう手放せない感じ。よくできている。

なお，第2弾に『哺乳類』，第3弾に『爬虫類・両生類』の発売が予定されている。シリーズとしてそろえたくなる完成度だ。



▲できるだけ広い画面で楽しみたい。これは科や目からしぼりこんでいく「目科属種検索」

◀音声や動画，文章による解説がくわしい。印刷やCSV形式の出力も可能



▶生息水域などから魚を特定できる「マップ検索」。魚の性質がよくわかる

◀魚の外見からしぼりこむ「形状検索」。この脂鰭があるのはサケの仲間に多い

思わずインドへ行きたくなる，オススメの旅行ガイド！

世界の安宿 ～インド篇～

■エーアンドピーコーディネータージャパン
■ハイブリッド ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

お笑いとトークが苦手そうなお笑いコンビがきっかけなのか，お金をかけない旅，パック旅行でないオリジナリティのある旅ってのが人気なのだそうだ。で，この作品。タイトルどおりに世界の安い宿を紹介しようというもので，パック旅行では絶対に泊まらないであろう宿がいくつも紹介されている。

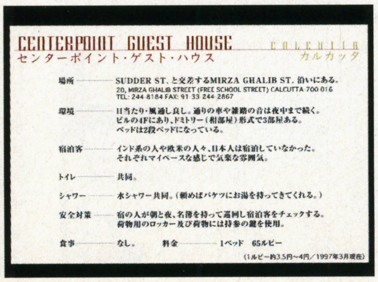
貨幣価値のちがいもあって，このなかで紹介されている宿は本当に安い。ドミトリー(共同部屋)なら，一泊数百円からで泊まれるのだ。紹介するポイントも，宿主のコメント，部屋や施設の紹介，宿周辺の町並み，そしてその宿へ泊まっているときに体験したできごと，など，なかなか多角的。現地の人にあくまでも日本語で話しかけるレポーターが，行き過ぎないコミカルさで飽きさせずに見せてくれる。ここで紹介されているどの宿も，安い，とはいっても，いたずらに汚かったりなどということはなく，「オススメできる安い宿」ばかり。部屋やベッドの状態，バス&トイレなどの水まわりもしっかり紹介されていて，宿泊ガイドとしてもなかなかのもの。

使われている映像は，圧縮率が高いのか，秒あたりのコマ数が少なくノイズも目立つが，必要十分なクオリティはしっかり維持されているうえに，音声も聞き取りにくくはない。そのぶん，どの映像も長くて見ごたえがあるので，この割り切りは正解だと思う。

はっきり言って，期待以上のおもしろさだった。この『世界の安宿』は，以後，シリーズ化の予定もあるという。早く見たいものだ。

◀地図のバックにはガンジスの流れとナン。赤丸印の土地の宿が紹介されている

▶ベッドやバス，トイレの状況が映し出される。観てると行きたくなるよ



◀場所や環境，宿泊施設などに関して，きちんと文字でも紹介

◀リシケシュで言葉がまったく通じないながらもヨガを習うリポーター

現実の番組をこだわってゲーム化
パネルクイズ アタック25

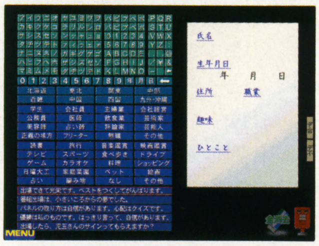
■富士通パソコンシステムズ ■Windows95/Macintosh ■各6,600円 ■CD-ROM

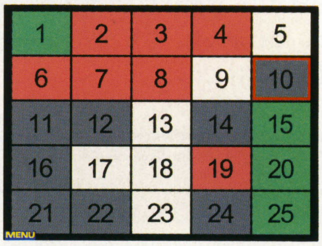
現実のクイズ番組をこだわりをもってパソコンへと移植しつづけている富士通パソコンシステムズ。「M.J.PARTY」というブランドネームで発表されているクイズゲームのシリーズも，この『パネルクイズ アタック25』で，6タイトルめとなった。現実の「アタック25」は毎週日曜日の昼すぎに放映されているクイズ番組だ。筆者が知るかぎり，レギュラーで放映されているほとんど唯一の視聴者参加型のクイズ番組だと思うのだが，どうだろう？ ほかにもあるのだろうか？ いずれにせよ，昔はたくさんあったのに，きわめて珍しい存在になってしまったことだけはたしかだ。

さて内容。「パネルクイズ」という名が示すとおり，この番組の特徴は，5×5，25枚のパネルが最終的な勝者を決定するという独特なルールが採用されているところ。クイズに正解すると，回答者は1枚ずつパネルを取っていくのだが，取られたパネルは4人の回答者にそれぞれ割り振られた色で染められていく。このとき，他人が取ったパネルを自分の色ではさみこむと，自分の色へと染め直すことができるというルールがあり，非常に戦略性を高めている。オセロを4人でやっているような感覚といえば，わかりやすいだろうか？

最終的に自分の色のパネルが一番多い人が優勝となるのだが，クイズの正解数がもっとも多い人が優勝とはかぎらないところに，この番組のおもしろさがある。

システム的に番組をきっちり再現したこの作品では，番組同様の楽しさを味わえる。だが，他の回答者との駆け引きが中心となるルールなだけに，どうしてもCPU相手しか楽しめない味気なさも感じる。ぜいたくだろうか？


▲番組への出場応募ハガキを書くところからはじめるのは，このシリーズの特徴



▶これが25枚のパネル。自分は赤。10を取ると，9が赤に変わる。奥が深いのだ

◀画面は番組そのまま。回答方式が複数用意されていて飽きさせない工夫も

◀じょじょに鮮明になる画像が何を写したものかを当てる。約1600問を収録

ぷこぷこふわんと“なごめる系”のライトゲーム
デジタルトイズ ウォーターゲーム

■トミー ■Windows3.1/95 ■3,500円 ■CD-ROM

小さな水槽のなかに入っている，色とりどりの輪っかやボール。取りつけられたボタンを押すと，なかでは水流が巻き起こり，それらがふわふわと舞い上がる。水槽のなかにはポケットや棒が配置されていて，ボールを乗せたり，輪っかを通したり……。

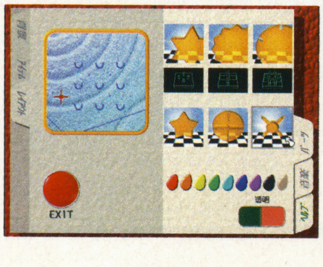
これは，一世を風靡した「ウォーターゲーム」というトミーのおもちゃ。20年も前に発売されたもので，今のゲームのように「～しなければならない」といった厳密なルールはない。輪投げのようにして輪を棒に通せるように，あるいはポケットにボールを乗せられるように，ボタンを押すタイミングや力加減を調節し，努力してみる，という，なんとも穏やかこの上ない，シンプルなゲームだった。

トミカやプラレールなど，自社の大ヒット玩具を“デジタルトイ”シリーズとしてパソコンへと移植して人気を得ているトミーが，最新作に選んだのが，この「ウォーターゲーム」。なんとも暢気な内容そのままに，パソコンならではのエディット機能も搭載しているのがポイント。背景や水のなかをただようアイテム，水車のようなパーツなどを自分で選択し，ひとつのゲームに作り上げる。

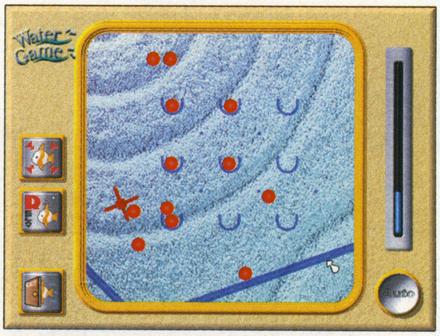
おもしろいかどうか，というよりも，パーツがただようサマを見て，心をなごませる，そんなタイプのゲームなのだ。

▲これはサンプルで入っていたデータ。左クリックで水流が起こり，なかのパーツがふわふわ踊る

◀エディットするか，遊ぶか。これがメインメニュー。英語への切り替えも可能



▶背景やパーツを選んで，自分だけのゲームを作る。背景は自作もできるのだ


▲エディットの結果。右下の「AUTO」を有効にすると，観賞用アクセサリとして楽しめるのだ

'40年代のロスにひたれ!
かわいい女

小説「探偵フィリップ・マーロウ・シリーズ」のひとつ「かわいい女」が，約50年の時を経てゲーム化された。キミはマーロウのように事件を解決できるか。(文／渡辺和歳)

■発売元：リバーヒルソフト ■価格：9,800円
■対応機種：Windows95/Macintosh ■発売中

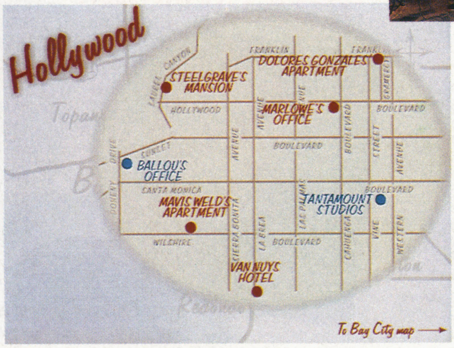
タフでなければ生きられない。優しくなければ生きている資格がない。

ストーリー重視のAVG

探偵フィリップ・マーロウが活躍する本格派推理AVG，それがこの『かわいい女』である。フィリップ・マーロウとは，作家レイモンド・チャンドラーが世に送り出した名探偵で，ハードボイルド小説の代表的存在とも言える人物なのだ。

ゲーム自体は，フル・アニメーションでサクサク進み，パズル的な謎解きもなく，それほどむずかしくはない。しかし，このゲームの本質はその巧みなストーリーと設定。'40年代のアクの強い登場人物たち，事件が二重三重と複雑に絡み合いながらも矛盾を感じさせない秀逸(しゅういつ)なシナリオ，それらがプレイヤーを物語にぐいぐい引きこんでくれるのだ。加えて，ひかえ目な色使いのグラフィックやオリジナル・ジャズを使ったBGMなどが，原作の雰囲気をうまく再現していて，ハードボイルドの世界に入りこんだ気分にさせてくれるぞ。

◀シブめのグラフィックによく合ったオリジナル・ジャズは一聴の価値あり



▶今回のおもな舞台となるロサンゼルス・ハリウッド。この街のどこかに犯人はいるのだ

▲ムチャな捜査をしていればこんな危険な目にあうことも

49とおりものエンディング

マルチエンディングにより，何度でも遊べる点もこのゲームの特徴だ。原作とは異なる犯人や動機も用意されているので，すでに読んだことのある人でも楽しめるぞ。

◀事務所のなかにいる男に話しかけるか，それとも立ち去るのを待つかで……

◀▲まったく別の展開に。このような分岐が何度もあり，さまざまなストーリーが生まれるのだ

STORY

それはひとりの女がマーロウ探偵事務所を訪ねたことからはじまった。彼女の名はオファメイ・クエスト。行方不明になった彼女の兄・オリンがどこにいるのか，調べてほしいという。マーロウは熱意に負け，1日あたりたったの20ドルで仕事を引き受けることに。

さっそく調査を開始するマーロウ。聞きこみをするためオリンの勤めた会社に行くが，たいした情報は得られない。オリンのアパートにも行ってみるが，やはり行方はわからずじまい。調査に行きづまり，いったん事務所にもどろうとする彼の前に，アパートの管理人の死体が……!!

◀「かわいい女」ことオファメイ・クエスト。彼女のためにもお兄さんを探さないと

▶オリンの働いていた会社も彼の行方は知らないらしい

▲オリンのアパートにきてみたが，管理人は寝てしまっている

▲部屋に入ってみると，見知らぬ男が

事件は――

思わぬ方向へ…

戦慄の日々に終止符を！
ファンタズム2
—切り裂かれた記憶(パズル)—

■発売元：シエラ・パイオニア
■対応機種：Windows95
■価格：11,800円　■発売日：7月18日予定

全世界で100万枚以上の大ヒットを記録した『ファンタズム』の続編が，この夏日本に上陸する。よりハードに生まれ変わったシネマチックな世界を体験しよう。　（文／鈴木一礼）

本格的インタラクティブ・サイコホラー・ムービー再び登場！

夏と言えばやっぱりホラー

精神病院から退院したあと，ウィンテック薬品会社に勤務し，ごく普通の会社員となった主人公カーティス。退院から1年経った今，彼の意識に再び混乱が襲いかかる。白昼の幻覚にさいなまれるうち，ついには凄惨な殺人事件が現実のものに。警察に容疑をかけられたカーティスは，自分のなかに潜む影におびえながらも，失われた幼年期の記憶とウィンテック社に秘められた謎を追求し，やがて社の奥深い陰謀の渦へと巻きこまれていく……。

複雑に練りこまれた追真のストーリーと，前作がアメリカで販売自粛騒ぎを巻き起こしたほどの過激なホラー描写がウリのこのゲーム。国産ホラーものに飽き足らない人，今年の夏を涼しく乗り切りたい人にはオススメだ。

◀ねずみのブロッブ。主人公の心強い味方だ

甦る悪夢の世界

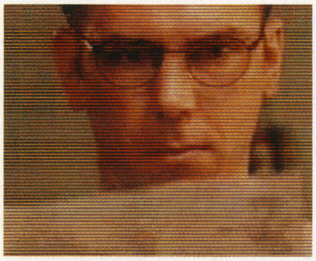
ゲームは基本的に，画面上のアヤしいと思われる部分をマウスでクリックすることによって進行する。はじめのうちは朝に鏡を見たり，郵便物をチェックしたりと日常的な行動がつづくが，事件が進んでいくうちに，ふたつのアイテムを組み合わせたり，相手の持つ拳銃を取り押さえたりと，複雑な行動を要求される場面も出てくる。場合によっては，コンピュータにログインするのにほかの場所で見つかるパスワードが必要になったりするので，気になる文字列を見かけたらメモっておくといい。また，後半戦では誤った選択や，決断の遅れは，即ゲーム・オーバーにつながる可能性が大。注意が必要だぞ。悪夢の世界は甘くはない。根気と集中力，それにこまめなセーブが攻略のコツだ。

最後まで恐怖を味わうべし

さすが本場アメリカのホラーゲームだけあって，俳優の演技や迫力の演出はいささかも手ヌキなし。完全日本語字幕だから，オリジナル版のリアルなテイストを損なわず遊べるのもうれしいかぎりだ。5枚組のCD-ROMに収められた高画質ムービーは合わせて4時間を超えるというボリューム。たっぷりと恐怖を堪能できるだろう。

「グロテスクなシーンは苦手なんだけど…」という人には，ショッキングな描写を回避できる“カットモード”が用意されているので安心だ。それとは逆に「もっと見たいけど先に進めない！」という人も，ソフトに付属しているヒントブックを活用すれば最後までストーリーを楽しめるぞ。

◀このようにアイテムを見せれば話が先に進むことも



◀父が遺した手紙を読むカーティス。息子に伝えるメッセージとは？

◀▶こういった小物も見のがすな

■登場人物相関図■

カーティスをとりまく多々の顔ぶれ。友好，高圧，険悪と関係はさまざま。果たしてこのなかに彼の過去を知る者は……

ファーランドストーリーの1,2作目がWindows95に登場

ファーランドストーリー
✡✡ 四つの封印 ✡✡

■発売元：TGL ■対応機種：Windows95 ■価格：12,800円 ■発売中

通算11作目となる『ファーランドストーリー』の最新作が発売された。シリーズ1，2作目を合体・再構築した作品——それが『四つの封印』だ。 （文／音聖）

ビジュアル・シーンが強化されたおなじみのシリーズだ!!

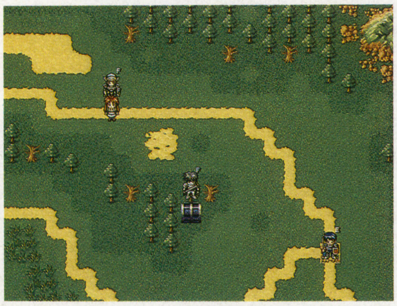
わかりやすいシステム，かわいくデフォルメされたキャラクター，そしてコミカルな動きの戦闘シーンで人気を博しているシミュレーションRPG，それが『ファーランドストーリー』だ。本作『四つの封印』はシリーズの原点にあたる1，2作目を合体。ただの移植にとどまらず，シナリオを大幅に書き直し，PC-FX版で使用したアニメーション・ムービーを盛りこんでいる。くわえてキャラクターボイスに金丸淳一，こおろぎさとみ，池田秀一，大塚明夫ら総勢25名の声優を起用しているぞ。

さて舞台は，フェルサリアという架空世界の王国。この国はどこからともなく現れた魔軍によって侵略され，人々は恐怖におののく日々を送っている。そんなある日，辺境のとある村からフェリオという女司祭がさらわれてしまう。主人公アークは彼女を取りもどすためにその行方を追って町に向かうが……。

ゲーム・システムは旧作と同様。各ステージに「○○を倒す」とか「○○に到着する」といった勝利条件が定められているので，それを達成すればつぎの面（ストーリー）に進むことができる。

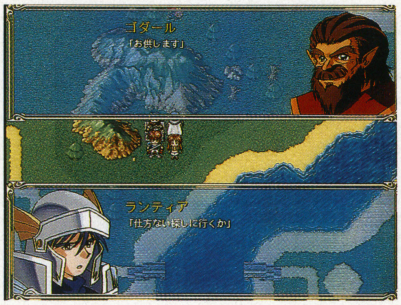
プレイヤーは自軍ユニットを動かして敵ユニットを攻撃する。ターンごとに，移動，攻撃と反撃，回復魔法を駆使して戦闘を行なうのだ。しかし，敵軍は多勢で強大。だからプレイヤーの適切な指示が勝利には欠かせない。ステータスで敵味方のユニットのデータを見ることも重要な判断材料だ。また，敵を倒すだけでなく，攻撃がヒットしたときや魔法で体力回復したときも経験値が入るようになっている。仲間が多くなると，かぎられた敵数でレベルを上げるための戦術を練る必要が出てくるので，これを利用して，戦闘をくり返してキャラクターを強くする方法もあるぞ。

登場人物に感情移入しながらプレイすれば，より一層楽しめる作品だ。



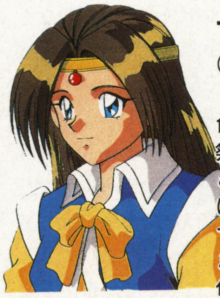
▲こんなところに……宝箱発見！ 他にもいろいろなところに隠されているので探してみよう

▼シナリオのイベントをこなすと，一緒に戦ってくれる仲間を増やすことができる

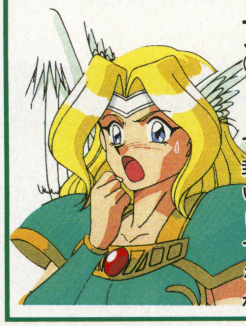


キャラクター紹介

アーク（主人公）
（声優：金丸淳一）
両親を魔軍に殺され，辺境の村で剣士ランティアに育てられる。剣術に秀で，今回の武闘大会では優勝を勝ち取った。フェリオとは幼なじみ。その彼女を救い出せるか。



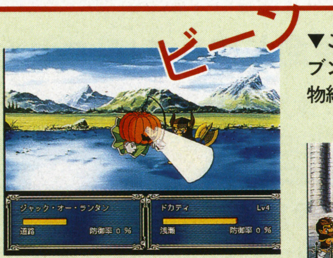
フェリオ
（声優：川村石梨阿）
アークの幼なじみ。17才の若さながら，司祭として村の神殿を任されている。アークとはお互いに好意を抱いているが，不器用でうまくいかない様子。事件の鍵となる少女。



アリーナ
（声優：椎名へきる）
海岸に住む有翼人・セイレーン族の族長。封印のひとつを守っている。かなりそそっかしく物忘れも激しいので，族長としては頼りない。ミリアという姉がいる。

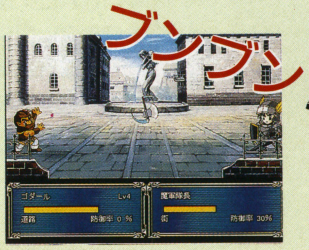
コミカルな戦闘シーン

『ファーランドストーリー』シリーズが人気を集めている理由のひとつが，このコミカルな戦闘シーン。戦闘はターンごとに交互に攻撃と反撃をくり返す。攻撃を仕掛ける場合，一撃で倒せないのなら反撃と敵ターンを考えて行動する必要があるぞ。近距離と遠距離で戦闘シーンが異なるのにも注目。



▲ハロウィンのかぼちゃ（？）の魔物。ほかにも多種多彩なキャラがユニークな攻撃をする

▼これがゴダールの遠距離攻撃。ブンまわして斧を投げる。斧が放物線を描きながら敵を襲う



▲ゴダールの近距離攻撃は，突撃して身体を回しながら斧で敵を切り裂く

Falcom Windows95 News

第4回 ソーサリアン Forever 導入攻略編

■限定版9,800円/通常版7,800円 ■限定版:発売中/通常版:7月11日発売
■CPU：486DX2 66MHz以上 ■メモリ：12MB以上
■CD-ROMドライブ：2倍速以上 ■HDD空き容量：10MB以上

『ソーサリアンForever』を120%楽しむために

前回に引きつづき『Forever』の特集でお送りする当コーナー。根強いファンの期待を背中に感じつつも，「はじめての人に役立つ」情報提供を心がけて記すしだいだ。今回は全5本のシナリオのうち3本までを攻略するぞ。（文／千歳秋吉）

豊かなソーサリアン・ライフを過ごすために

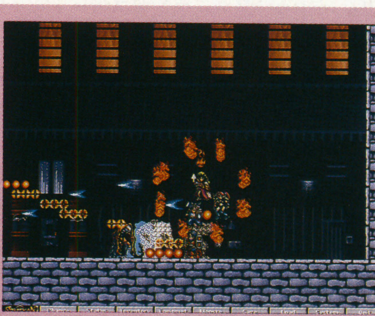
『ソーサリアンForever』に用意されているシナリオは全部で5本。これをクリアするのが本作での当面の目標である。

シナリオ自体は，マップのつながりを把握（はあく）し，画面の端から端まで探索し，つまったら再び登場人物の話を聞く……というパターンでほとんどクリア可能。マップも迷うほど広くないし，イジワルな謎かけも少ないと言える。反面，モンスターやボスキャラがかなり強く，キチンと間合いを測って戦わないと痛い目に会うことも珍しくない。

このような点を考慮するに，どうも今回の『Forever』は，シナリオや謎解きよりも戦闘や魔法といった部分が強調されているようだ。ペンタウァの街で身につけた成果を冒険で試すことこそ本作の真髄。よってここでは，「この世界での生活の知恵」について，重点を魔法に置きつつ解説する。初心者は目を皿にしてよ〜く読んでほしい。

魔法こそソーサリアンの華！

戦闘に直接役立つ魔法と言えば，攻撃・防御魔法。見た目にハデなのが多く，乱射するだけで幸せになれるぞ（？）。魔法を選ぶときは「どの元素に有効か」に注目すべし。これが多く対応しているほど，多くの敵に効く。下に紹介するのは，いずれもすべての元素に有効な魔法だ。

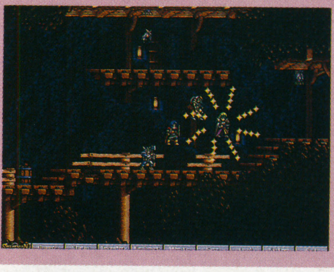


◀どこのシューティングかと思った人も多いハズ。これが魔法だ

ERADICATION

◀「全滅」の意味の魔法。天空から玉を大量に落下させる

PEACE



◀この魔法を浴びた敵は，攻撃できなくなってしまうのだ

It'sザ・サバイバル 冒険者たちを襲う危険，その対処方法は？

モンスターによる直接的被害のほかにも，冒険者の行く手には毒，呪い，石化，凍結といったワナが存在する。ここではそんな危険に対し，最小限の装備で最大の成果をあげるサバイバル術を述べるとしよう。

まずは下に紹介している「HEAL」（体力回復）と「RESURRECT」（復活）の魔法。戦況が不利なときや対ボス戦などで不可欠なのは言うまでもないが，これらにはじつはこんな使いかたもあるのだ。

たとえば仲間が石化してしまい，もとにもどす薬もなかったとする。こんなときは，そのキャラを見殺しにし，部屋から出てしまうのだ。当然コイツは死んでしまうのだが，ここですかさず「RESURRECT」をかければ見事復活。あとは「HEAL」を使えば完全回復ってワケ。もっとも，良心が痛む人にはムリにとは言わないが……。

▲拾ったハーブを調合し，薬を作る。修行を積めば，冒険中にこの作業を行なうこともできる

生命が惜しくば，これだけは最低限持っていけ!!

- ●HEAL：体力回復。ボス戦などで多用することになる。使用の際はMPに注意。
- ●RESURRECT：復活。この魔法を使えるキャラが死なないように注意すべし。

できたら，このうちいくつかは冒険のお供にしよう

- ●CURE：体内の毒を中和する。
- ●UN-CURSE：呪いを解く。
- ●STONE FRESH：石化状態の解除。
- ●MELT：凍りついた身体をもどす。
- ●ADD TO LIFE：唱えると，そのシナリオ中は体力が倍になる。

シナリオ1：
ある魔術師の失敗

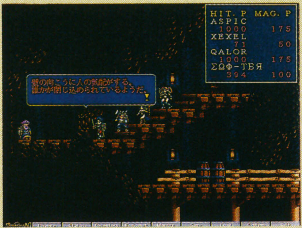
あらすじ
採掘量の減った鉱山を復活させるため，魔術師アドロンがこれに挑むが失敗。地の精霊の暴走により鉱内にモンスターが出現，本人も行方不明に。かくして王はソーサリアンを派遣する。

最初のシナリオだけに，装備もレベルもとぼしい状態での冒険となるハズ。武器屋で売っている「木の杖」の魔法を駆使し，近距離戦を避けて進むのが吉。

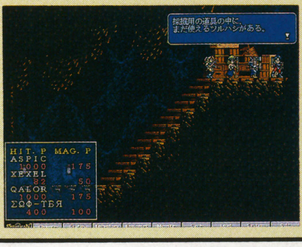
さて，この鉱山では2か所，落盤で進めない場所がある。これを確認したら最奥にある「つるはし」を取りにいこう。

落盤をクリアし，魔術師アドロンに会えたら，まず彼に水を飲ませてあげなくてはならない。容器はもう1か所の落盤の向こうにあるので探してみてくれ。

ノドをうるおしてやると，彼はようやくこの鉱山でなすべきことを教えてくれる。ラストは暴走した地の精霊と対決だ！

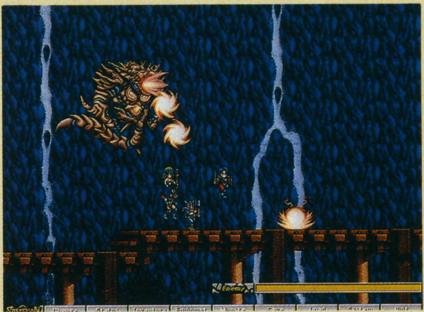


◀あれ落盤の向こうに閉じ込められてしまった魔術師アドロン。待ってろよ，いま助けてやるからな！



▶ここは道具置場。なにか調べるときは上方向にキーを入れてやるべし。『ソーサリアン』の基本テクだ

BOSS アースエレメンタル



▲宙に浮いて火炎弾を吐く地の精霊。空中から降下するときがチャンスなので，ここぞとばかりに近づいて切りつけ，すみやかに逃げるべし

シナリオ2：
真夜中に鐘は鳴る

あらすじ
数年前，謎の村人蒸発事件が起こったランドル村で，再び同じような事件が発生した。真夜中に廃屋となった教会の鐘が鳴り，それとともに村人が姿を消すというのだ。王はソーサリアンに事件の究明と解決を依頼する。

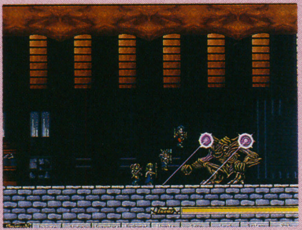
まずは村人を一軒ずつたずねて回り，ひととおり話を聞いたら，丘の上の墓場を訪ねよう。そこには読めない文字でなにか記してあるはず。じつはコレを読むための辞書が教会のどこかにあるので，手に入れてからもう一度チャレンジしてみよう。

また，教会の中で"ある条件"を満たすと日が暮れるのだ。夜は村長の家に泊めてもらうべし。すると，今夜も鐘の音が……。

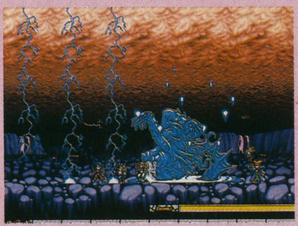
揺らめきを灯せ。四つの灯かりは消えぬ結界の証なり

◀『Forever』の中でもっとも謎らしい謎。この「LD RU……」の部分は，ある英語の頭文字をとった暗号になっているのだ。わからない人は，それぞれが「位置」を意味している……と考えよう。「四つの灯かり」という言葉に注目してみると……

BOSS 1 ザキュレイア



▶歩行しつつレーザーや毒弾を撃つ改造生物。たまに立ち止まることがあるので，すばやく近づいて反撃だ！



BOSS 2 魔術師ゲラン

◀炎や雷をあやつる魔物（？）を召喚する悪の魔術師。まどわされずにゲラン本人のみを集中攻撃せよ

シナリオ3：
ドワーフの置土産

あらすじ
ドワーフの名工ボルフ・ぺぺは死にぎわに「幸運の戦斧(せんぷ)をドワーフの迷宮に隠した」という遺言を残していた。これを狙う冒険者の被害が相つぎ，王はこの騒動に終止符を打つべく，ソーサリアンに迷宮探索を命じる。

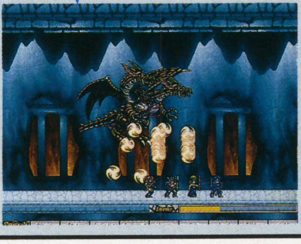
「トラップの知識」がモノを言う迷宮。ついでにDEXの高いキャラがいればベター。どちらも持っていない人は左ページの「It'sザ・サバイバル」を参考にしてほしい。

迷宮自体はそんなに複雑ではないのだが，同じように見える部分が多いので，まどわされないように気をつけよう。それと，見つけたスイッチはすべて動かすように。

毒ヤリも登場するので，CUREは必携だ。

▶トラップの知識はこんなふうに役立つ

BOSS ラビリンス・ドラゴン



◀迷宮の奥に潜む，人工的に造られたドラゴン。飛行形態と歩行形態があるが，攻撃のチャンスはもちろん地上にいるとき。ときどき立ち止まるので，ザキュレイア戦と同じように反撃しよう。なお，ヤツが空を飛んでいるときは，逃げるように移動すること

このドラゴンは一体……!?

次号FW95News 禁断の秘密編を待て!!

増殖する恐怖

Win95ネイティブ版を筆頭に広がる

BIO HAZARDの世界

発売以来，多くのファンを獲得してきた『バイオハザード』。PSでの発売から1年以上が経過する本作の，待望の他機種版が今夏からぞくぞくと登場しはじめる。サバイバルホラーなるジャンルを確立させた偉大なる『バイオハザード』の最新情報をお届けしよう。　（文／佐久間亮介）

各種3Dカードにも対応したニューバージョン

BIO HAZARD for Windows 95

■カプコン　■Windows95　■6,800円（予）　■9月4日発売予定

待望のネイティブ版，完成間近！

POWER VR版とは異なり，このWindows95版は標準的なパソコン上での動作を考慮したバージョンである。本作の登場により，専用の3Dカードを搭載しないパソコンでも『バイオ』が楽しめるようになったのだ。

POWER VR版の発売以降に登場した各種3Dカードへの対応が図られたのも特筆すべき点。これらを用いることで，クオリティの高い映像でゲームを楽しめる。

◀標準的な性能を有するパソコンで動作するのはうれしいかぎり

▼PS版を踏襲しつつ細部にアレンジの加えられたオリジナル版だ

▶3Dボードを用いることで，アンチエイリアシングなどの機能を活かした美しい画像が実現される

▶ゲーム・オーバー直後には死体を喰らうゾンビたちの描写が

◀▼初心者の足かせとなっていたセーブ方式も変更。遊びやすく改善されている

▼巨大なヘビによって身体を丸飲みされるさまもはっきりわかる

カットされた幻のシーンが復活!!

基本的にPS版を踏襲した形で移植作業の進められたWindows95版。だが今回の移植に際し，その細部にはオリジナル版にないさまざまなアレンジが加えられている。

そのなかでも，PS版ではあえてカットされた幻のシーンの復活は，パソコン版らしい変更点のひとつ。PS版ではモノクロにすることで凄惨さをやわらげていたオープニング・ムービーのカラー化，プレイヤーの死体に喰らいつくゾンビの描写などが追加されたことにより，このWindows95版では『バイオ』の真の姿を見られる。

もちろん単純に新たな描写がプラスされただけではない。回数に制限の設けられていた途中経過のセーブを，ジル編にかぎってのみ無限に行なえるようにするなど，ゲーム・バランスにかかわる部分にもきちんとしたアレンジが加えられ，さらにゲームクリア後に楽しめるオマケ要素にもパソコン版ならではのフィーチャーがつけ足された。新コスチューム，マシンガンといった武器の追加など，PS版ユーザーでも存分に楽しめる内容である。

※画面はすべてMATROX Mystique使用時のものです。

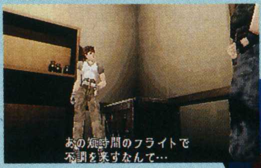
© CAPCOM, LTD.

独自の要素を盛りこみ，ついに登場！

BIO HAZARD for SEGASATURN

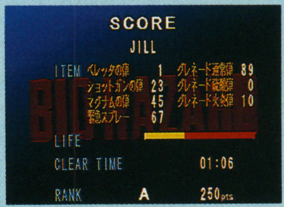
■カプコン　■サターン　■4,800円　■7月25日発売

サターン版の特徴は，独自のモードを新設した点。バトルゲームと呼ばれるこの新モードは，かぎられた武器を手にひたすら敵キャラを倒していくというものであり，本作が持つアクション・ゲームとしての魅力を，より一層際立たせてくれるフィーチャーだ。



▲クリスやジルのコスチューム，新クリーチャーなどが追加されている

▼バトルモードではスコアに応じたランキング表示といったものもある



▲初回限定で約150ページにも及ぶオリジナル小説がついてくるのだ

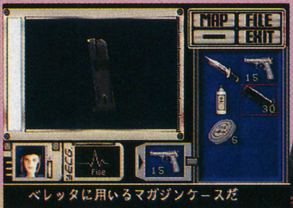
装いを新たにした最終版！

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT

■カプコン　■プレイステーション　■4,800円　■9月25日発売予定

ゲーム・バランスなどに再調整のかけられた『バイオ』が楽しめるのは移植版だけの特権ではない。パソコン版やサターン版から若干遅れるものの，プレイステーションでも新たなフィーチャーを追加した『バイオ』が発売される。それが『ディレクターズカット』だ。この新バージョンではビギナーとエキスパートというモードを新たに収録。上級者向けとなる後者ではカメラアングルの変更，凶悪さを増したハイパーゾンビの登場など，これまでにない大胆な改革が行なわれている。

▶弾薬数の増加などにより難易度を低くしたビギナーモード



◀各キャラクターの衣装も変わった

▲オリジナル版とは異なる視点のビジュアルが多数盛りこまれた

そしてつぎなる恐怖がやってくる

BIOHAZARD 2

■カプコン　■プレイステーション／サターン
■価格未定　■今冬発売予定

第1作がつぎつぎとアレンジされ，他機種へと移植されていくなか，ファンにとって気になるのが続編である『バイオ2』の制作状況であろう。当初の予定ではすでに発売に至っているはずの続編だが，今冬発売とのアナウンスが聞こえてくるばかりで，その全貌はいまだ闇に包まれたままである。

『バイオ2』の舞台となるのは工業都市ラクーンシティ。突如として大量発生したゾンビたちに占拠されたこの町で，生死を賭けた新しいドラマが展開されるのだ。前作からは舞台も主人公も一新，さらにふたりの主人公を交互にプレイするカタチでストーリーが語られていくことになるというからPSユーザー，そして『バイオ』ファンには楽しみな大作である。

◀『ディレクターズカット』には本作の体験版が添付されるぞ

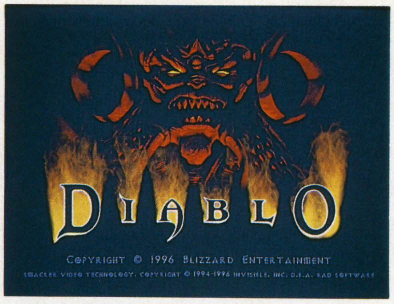
▲警察署内のみならず，町中をも舞台にして物語は展開するらしい

▶炎に身を焼かれながら執拗にプレイヤーを追いかけるゾンビも。よりタフになったのだ

※画面はすべて開発中のものです

ディアブロ世界（ワールド）への誘い（いざない）

祝！ 日本語マニュアル付き 発売

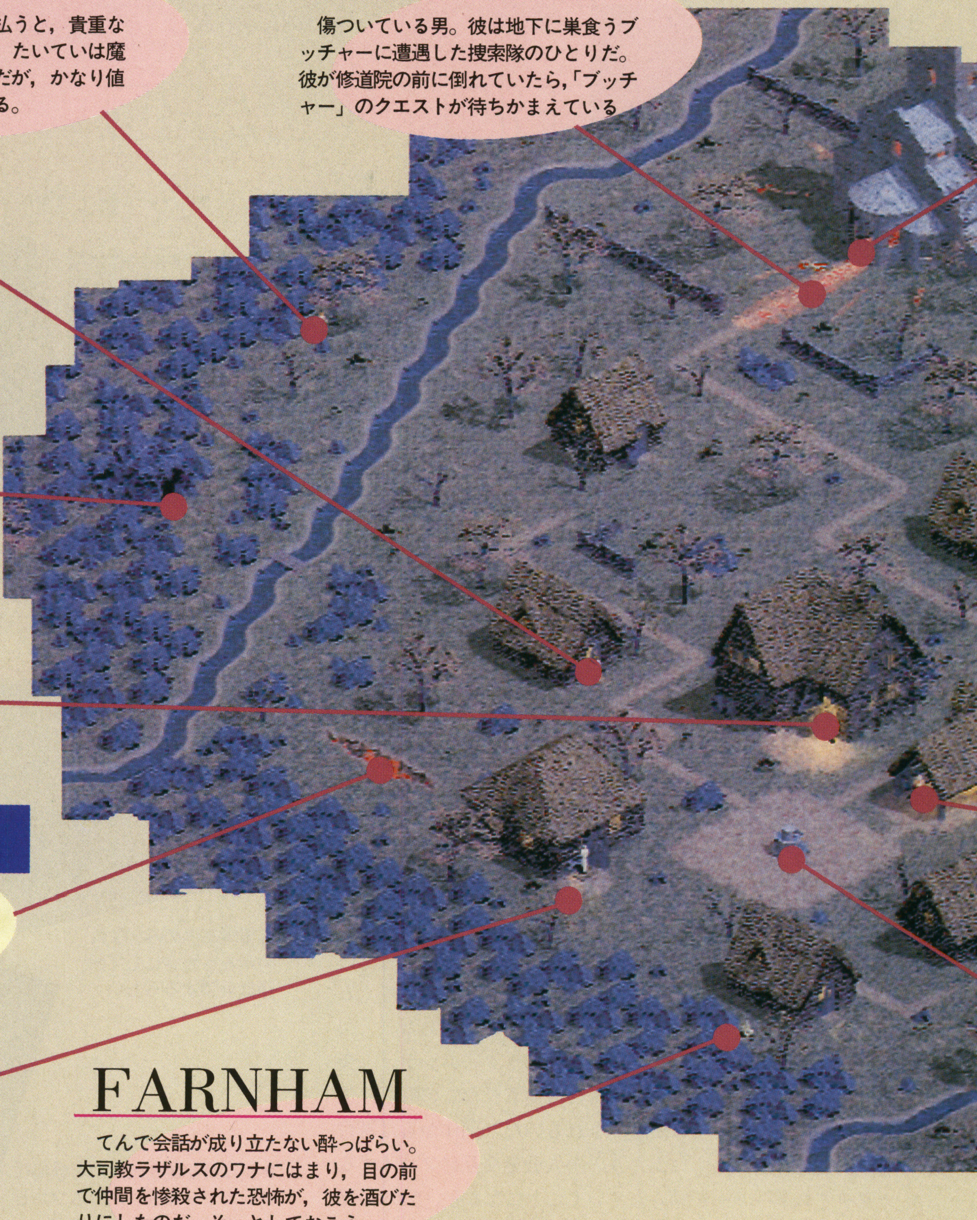


■BLIZZARD ENTERTAINMENT
■Windows95，NT4.0

動作環境

●CPU：Pentium 60MHz以上
●メモリ：8MB以上
●CD-ROM：2倍速以上
●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上 ビデオカードがDirectXに対応していること
●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

第2回：ディアブロの街を知る （文／藪良小路）



WIRT

義足の少年。彼に金を払うと，貴重なアイテムを見せてくれる。たいていは魔法のかかった有用な商品だが，かなり値がはるのも，たしかである。

WOUNDED TOWNSMAN

傷ついている男。彼は地下に巣食うブッチャーに遭遇した捜索隊のひとりだ。彼が修道院の前に倒れていたら，「ブッチャー」のクエストが待ちかまえている

GILLIAN

バーで働く女性。クエストに直結する情報はほとんど得られないが，街の様子や，この世界の一般的な価値観などは，彼女から伝わってくるだろう。

CAVESへの入口

洞窟への直通経路。LEVEL9に地上への出口があり，そこから脱出すると，以後，利用が可能になる。マルチプレイでは，キャラクター・レベルが13以上必要になる。

OGDEN

宿屋TAVERNの主人。街で最初に状況を教えてくれる人物でもある。「レオリック王の呪い」や，店の看板に関するクエストに重要な役割を持つ。

HELLへの入口

地獄のレベル13と接続している。ちなみに，大司祭ラザルスはレベル15，ディアブロがいるのがレベル16である。マルチプレイでキャラクターレベルが最低17必要だ。

PEPIN

治療師。回復薬を販売しているほか，無料で体力を回復してくれるのがうれしい。水の汚れをもどすクエストや，エリクサーがらみのイベントに関わっている。

FARNHAM

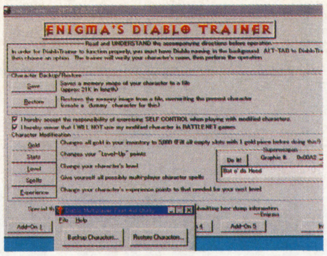
てんで会話が成り立たない酔っぱらい。大司教ラザルスのワナにはまり，目の前で仲間を惨殺された恐怖が，彼を酒びたりにしたのだ。そっとしておこう。

街

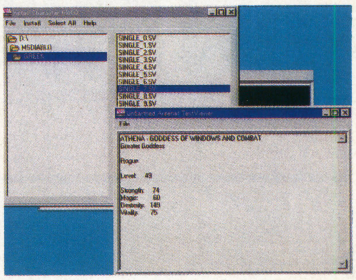
秋葉原の，とあるショップのデモ・コーナーで，小学校らしき子供が『DIABLO』を遊んでいるのを見て，あらためてこのゲームのシステムの平易さを実感した。しかし，若年層がこのゲームの背景を，実際どれだけ理解して遊んでいるかは疑問である。まずは東も西もわからない冒険者のために，トラスタン（トリストラム）の街を紹介しよう。

シングルプレイにおける街の用途は，大きく分けて，物資の補給と，休息，情報の収集である。疲労したプレイヤーは，体力を回復し，武器を売買し，薬を購入する。ときには，有用なアイテムを手に入れられるクエストを，住人から引き受けることもある。複数の人物を往復するケースでは，かなりのムダ足を踏むので，きちんと，何をすればいいのか具体的に把握できるようにしよう。会話のペースが早いと思ったら，PAUSEで止めて何度も聞き直すか，画面をCOPYキー（PRINT SCREENキー）でキャプチャーしてもいい。

話は全然変わるのだが，並行輸入版で店頭に並んでいた『UNEARTHED ARSENAL（アンアースド アーセナル）』の日本語マニュアル版が，マイクロマウスから6月27日に発売される。これは，スサノオウやトールなどの世界神話の英雄になぞらえた強力なキャラクターのデータを満載しているCD-ROMだ。ディアブロ世界をいろいろと探索したい人には，強力な助けになるはずだ。



▲『アンアースド アーセナル』には、能力値などを変更するツールもある



▲BLIZZARD社非公認の商品なので覚悟して買うべし

DUNGEONへの入口

教会（CHURCH）の地下は，レベル1〜4のダンジョンになっている。敵はさほど強くはないが油断は禁物だ。書物によっては，修道院（MONASTERY）という表記もある。

CATACOMBSへの入口

カタコンベ（地下埋葬所）へのショートカット。ダンジョン・レベル5に通じている。マルチプレイでは，最初から開いているが，キャラクター・レベルは8以上が要求される。

COW

牛。クリックすると哀愁漂う声で鳴くのが人気。この牛を殺すとかどうにかすれば，COW LEVELという隠しレベルに行けるというウワサも一時期あった。

ADRIA

魔女。マナ・ポーションや，呪文書など，魔法関係のアイテムをいろいろ売っている。ブラックマッシュルームなどのクエストで苦労させられるだろう。

TOWN PORTALの入口

地上にもどる魔法TOWN PORTALを使用すると，ここが地下からの生還口になる。途中で死にそうになったらすかさず脱出し，装備と体調を整えて，この入口から再挑戦だ。

GRISWORD

鍛冶屋。武器や防具などを売買・修理することができるほか，ANVIL OF FURY（憤激の鉄床）や，マジックロックなどのクエストにかかわる。

スタート位置

冒険はここからはじまる。新しくキャラクターを作成した場合，初期装備はかなり貧弱なので，それなりの対策が必要だ。薬ぐらいは余分に買っておくといい。

CAIN

鑑定士。未鑑定のアイテムはどんなにレアでも安く買いたたかれるが，彼に見せれば真の効力を教えてくれる。じつは悪を封じる古代の宗教組織の末裔だ。

特別企画 ベーマガ杯争奪！

「対局囲碁ソフト」勝ち抜き戦

解説：松多洋一郎

「囲碁」って知ってますか？

はじめに囲碁というゲームに馴染みのない人のために，簡単にゲームの概要を説明しましょう。

囲碁は五目並べと同じように，碁盤と黒白の石を使い，2人で対戦するゲームです。正式には縦横19本の線を引いた19路盤というものを使います。9路盤，13路盤といった簡易版を使ってもかまいませんが，ルールは一緒。

黒白交互に線の交わった点に石を打っていき，お互いに陣地を囲いあってその大小を争います。チェスや将棋とちがい，打った石は動かせません。最終的には碁盤上を黒の陣地と白の陣地で二分したら終局します。

陣地をなるべく大きく，効率よく囲えればよいのですが，あまり大風呂敷を広げすぎると相手に侵略されたり，陣地と思っていたところに打ち込まれて敵に陣地を奪われたりしかねません。かといってあまりに手堅く几帳面に囲っていたのでは，大きな陣地は作れませんし，逆に敵が大風呂敷を広げたときには，突入したり，侵略したりといった勇気が必要です。

敵の石を味方の石で囲むと，盤上から取り上げて捕虜にすることができます。この捕虜は終局した後，敵の陣地を埋めて減らすのに使います。したがってむやみに敵地に入っていったり無理な戦いを仕掛けると，敵に囲まれて取られてしまい，あとで自分の陣地を減らされてしまいます。

大まかなルールはこれだけで，要は単純な陣取り合戦なのですが，単純なだけに奥が深く，知れば知るほどおもしろくなるゲームです。

コンピュータ・プログラムの終点は「囲碁プログラム」かも！？

コンピュータ・プログラミングの世界では，先ごろチェスで人間よりも強いソフトが出現しましたが，囲碁ではまだまだ人間のトップクラスには遠く及びません。現段階で最強のソフトでも，アマチュアの4級程度と言われています（これでも，一般的な愛好者には十分楽しめるレベルです）。

これは，総変化数がチェスで10の120乗と言われるのに対し，囲碁は10の300乗から760乗もあると言われていることが一因です。しかしながら，チェスに比べ囲碁が世界的には普及しておらず，プログラマーの数も歴史もまだまだ浅いことがもう一つの大きな要因と言えます。

人間より強いプログラムはむずかしいにしても，今よりも格段に進歩したプログラムが将来現れる可能性は非常に高いと思われます。囲碁ソフトの実力は年々向上していますが，チェスや将棋に比べると現状はまだまだ開拓の余地があり，誰でもチャンスがあるだけに，多くのプログラマーが実力世界一の囲碁ソフトを作ろうとしのぎを削っています。

●松多洋一郎のホームページ… www.asahi-net.or.jp/~bq5y-mtt/

筆者プロフィール

1972年	12歳で碁を覚える
1976年	高校2年，全国高校囲碁選手権戦4位入賞
1980～82年	東大囲碁部主将
1981年	全日本学生名人戦3位入賞
1982年	全日本学生団体戦優勝 アマ本因坊戦　全国大会ベスト16 全国学生十傑戦3位入賞
1987年	東京都アマ本因坊　全国大会ベスト16
1988～92年	ニューヨーク赴任。全米アマ名人戦優勝2回
1993年	世界アマ選手権日本代表決定戦4位入賞

「囲碁ソフト」実力NO1は？ 最強囲碁ソフト決定戦

（競技方法）

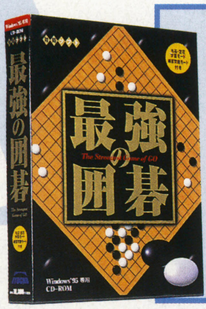
編集部が選抜した6本のソフトを3本ずつ二つのグループにわけ，グループごとに総当たり戦（黒白2局）を行なう。勝ち残った2本のソフトで最強ソフト決定七番勝負を行なう。

Aリーグ	「風雅対局本因坊」（イマジニア）
	「最強の囲碁」（伊藤忠商事）
	「好敵手」（アートディンク）
Bリーグ	「AI囲碁5」（アスキーサムシンググッド）
	「碁聖ゴライアス」（サン電子）
	「手談対局」（光栄）

Aリーグ
参加ソフト紹介

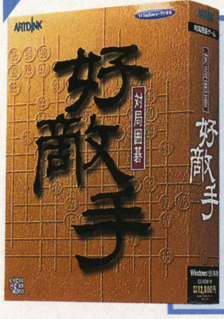
「風雅対局本因坊」（イマジニア）
Windows95専用　12,800円

単に囲碁を打つだけにとどまらず，ユーザーを楽しませる設計に特徴がある。コンピュータには4人の対戦相手が用意されており，それぞれに棋風（碁のタイプ）や性格が異なっている。局面によって対戦相手の表情が変わったり，コメントが表示されたりと，インターフェースに工夫があり，ゲーム感覚で遊べる。BGMや効果音の設定もバラエティに富んでいる。今回の対戦相手は段五郎（72歳，無職，碁歴65年，性格：おせっかい，独り言が多い，長考型）を選択。4人の中では一番強いようだ。



「最強の囲碁」（伊藤忠商事）
Windows95専用　10,800円

囲碁本来の機能が中心で，シンプルな作り。オプションとしてはBGMと効果音が選択できる。また，棋譜ウィンドウには1手ごとに着手と消費時間が記録される。コンピュータの強さは10段階のレベルから選べるほか，碁盤サイズ，ハンディキャップ等の各種設定機能が用意されている。ユニークな機能としては，囲碁についての解説をしてくれる「チュートリアル」，次の手を教えてくれる「ヒント」を用意。ネットワーク機能も装備されており，人対人が通信を利用して対局が可能。

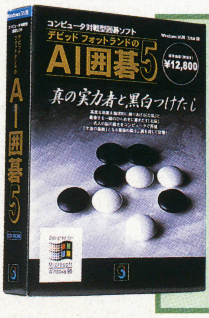


「好敵手」（アートディンク）
Windows95専用　12,800円

親しみやすいインターフェースで，操作はいたって簡単。オプションとしては消費時間の表示機能，BGMのほか，メッセージ音声がついている。また，1手1手にコメントを記録でき，本格的な棋譜（手順の記録）の作成に役立てることができる。コンピュータの強さは4段階のレベル。碁盤サイズ，ハンディキャップ等の各種設定も用意されている。対局終了時の勝敗判定モードでは，コンピュータの判定に修正を加えられる。こういった機能を持ったソフトが少ない中，これは重宝しそうだ。

BATTLE

Bリーグ
参加ソフト紹介



「AI囲碁5」（アスキーサムシンググッド）
Windows95専用　12,800円

デビッドフォットランド氏というヒューレットパッカード社のコンピュータ・エンジニアが，囲碁ソフトの開発にAI（人工知能）技法を導入することに成功してできたもの。その特徴は，「AI囲碁」だけが採用した人工頭脳アルゴリズムにあるということですが，果たしてその実力やいかに。

なお，強さは4段階あり，その他基本的な機能はおおむね他のソフトと同様。

7月4日には，最新版「AI囲碁6」が発売されている。

「碁聖ゴライアス」（サン電子）
Windows95専用　10,800円

実力もさることながら，BGMとともに臨場感あふれるインターフェースに特徴があり，実戦さながらのムードが味わえる。ユニークなものとして「先読み」という機能がある。これは，コンピュータの読みの内容を盤上に表示してくれるもので，とくに戦いの局面ではコンピュータがどんなことを読んでいるのか伺うことができる，興味深い機能。

この読みの中身を解析できれば，ある程度コンピュータの思考経路が想像できそう。強さは3段階あり，最強の「ゴライアス」を選択。

「手談対局」（光栄）
Windows95専用　12,800円

別名「HandTalk」として知られており，数々のコンピュータ囲碁選手権で優勝している実力派のソフト。このソフトはもともとDOSベースのプログラムであり，Windows95からでもDOS上で動かす設計になっている。強さは7段階から選べ，碁盤のサイズ，ハンディキャップも設定可能。石に手順を表示できたり，コンピュータが次の手をアドバイスしてくれる「ヒント機能」，対局の途中でその局面からの仮打を行なえる「仮打機能」，対局中に形勢判断を表示する「地合機能」など，豊富。

BATTLE

A 第1ラウンド　「最強の囲碁」VS「風雅対局本因坊」

1回戦（「風雅対局本因坊」先番）

白番「最強の囲碁」の22目半勝ち

（経過）

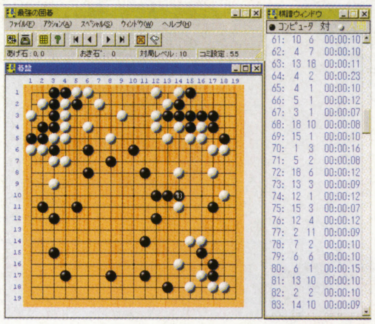
「最強の囲碁」は序盤からよく考える。どうやら布石（序盤戦）から手の評価を入念に行なっている模様。対して「風雅対局本因坊」の布石は早い。ほとんどノータイムで着手してくる。布石はある程度パターン化しているようだ。

序盤から中盤にかかる段階では，「風雅対局本因坊」が優勢に打ち進める。「風雅対局本因坊」は1手ごとに形勢判断（どちらが優勢かを判断すること）を行なっており，画面上に表示するのがユニーク。また，ときどき段五郎氏がつぶやく独り言が飽きさせない（写真1）。

「風雅対局本因坊」の善戦が続くも，終盤に入って残念ながら死石（いずれ取られてしまう石）を動き出し，逆転された。囲碁では石の生死が非常に重要，「風雅対局本因坊」はこの判断に若干弱点があったようだ。

対する「最強の囲碁」は中盤までの非勢にじっとこらえ，終盤からじわじわと実力を発揮。それぞれに強み，弱みがあり，なかなかの勝負だったが「最後にまちがえたほうが負ける」の格言どおりになった。

なお，勝敗の判定は最終図からコンピュータが自動で行なってくれる（写真2）。



（写真3）

2回戦（「最強の囲碁」先番）

黒番「最強の囲碁」の56目半勝ち

（経過）

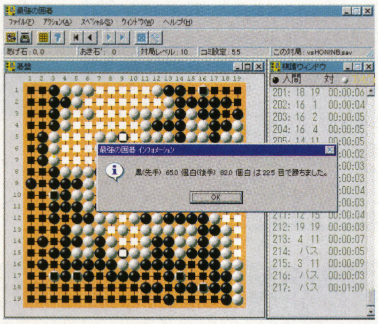
第2回戦は白黒を交代しての対局。この碁は「最強の囲碁」の作戦勝ちとなった。黒番の「最強の囲碁」は2か所で捨て石を行ない，相手に取らせている間に巧みに自陣を広げてきた。

「最強の囲碁」はなかなかの戦略家のようだ。「風雅対局本因坊」は後になって敵の地（陣地）の大きさに気づき突入していったが，あえなく全滅となる。

人間が打つのであれば，視覚的に敵の地が広がることに気づくが，プログラムではどうしても部分に捕らわれと全局に目がいかなくなるようで，このへんを「最強の囲碁」はうまくついていると思われる（写真3）。

●第1ラウンド「最強の囲碁」に軍配が上がった。

（写真1）



（写真2）

A 第2ラウンド

1回戦（「好敵手」先番）

黒番「好敵手」の10目半勝ち

（経過）

序盤戦はどちらも負けず劣らず早い。ほとんどノータイムの応酬。序盤から乱闘になり，局所戦が繰り広げられた。局所戦とは，お互いの石がぶつかり合って捕るか捕られるかを争うこと。戦いでは正確な読み（先々までどうなるかを考えること）の力が要求されるが，両者ともよく戦っている。

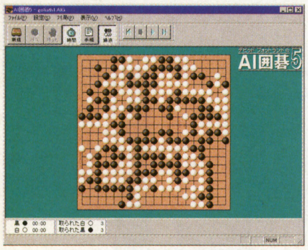
囲碁では，部分的な戦いをしながら，常に全局的な情勢判断が求められる。この，全局的な判断（大局観と言う）をプログラムでどう実現しているのかは興味のあるところだが，この碁では「風雅対局本因坊」に一日の長があり，優勢に運ぶ（写真4）。

じつはこの時点で大優勢なのだが，この次の手が大落手で，一挙に逆転されたのであった。たいしてむずかしい局面ではなかったが，チョンボにより捕っていた大石に生き返られてしまった。

人間同士ではよくあることだが，コン

（写真4）

B 第1ラウンド　「AI囲碁5」VS「碁聖ゴライアス」



（写真8）

1回戦（「碁聖ゴライアス」先番）

黒番「碁聖ゴライアス」の25目半勝ち

（経過）

比較的，地味な勝負となった。序盤から「ゴライアス」は冷静によく打ちまわし，いつのまにか地合が大差になる。碁ではクレバーな棋風のことを「明るい碁」と表現するが，この碁の「ゴライアス」はまさに「明るい碁」という表現がぴったり。対する「AI囲碁」のほうは，人工知能を発揮する暇がなかったのか，この碁ではあまりいいところを出せずに終わる（写真8）。

2回戦（「AI囲碁5」先番）

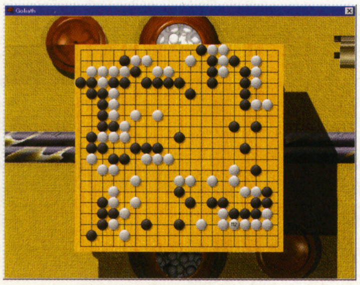
白番「碁聖ゴライアス」の45目半勝ち

（経過）

この碁は結果的には「ゴライアス」が大勝したが，途中まで「AI囲碁5」が善戦，逆転負けを喫した一局だった。

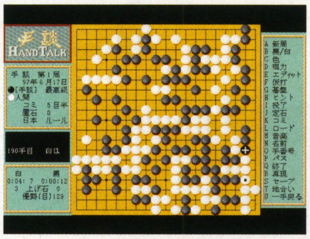
写真の局面は下辺の黒を右辺に連絡しておけば黒が優勢となる（写真9）が，この後，黒は下辺をほっておいて取られてしまい，好局をふいにしてしまった。

●「AI囲碁5」にとっては不本意な結果となったが，「碁聖ゴライアス」が堅実な戦い振りを見せ，勝利を収める。



（写真9）

B 第2ラウンド　「手談対局」VS「AI囲碁5」



（写真10）

1回戦（「手談対局」先番）

黒番「手談対局」の47目半勝ち

（経過）

この対戦は，実力派の筆頭である「手談対局」に「AI囲碁5」の人工知能がどこまで食いつけるかが見どころ。やはり「手談対局」の壁は厚く，「AI囲碁5」は無理を着実に咎められ苦戦が続く（写真10）。写真の局面で白は2か所で大石を取られ，「手談対局」の形勢判断では黒の129目優勢となっている。しかしこの後「AI囲碁5」もがんばり，大石を一つ巧みに生還したが，いかんせん元が悪すぎ，大差で「手談対局」の勝ちと相成った。

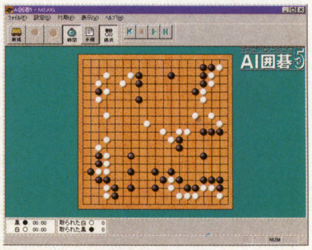
2回戦（「AI囲碁5」先番）

白番「手談対局」の7目半勝ち

（経過）

「AI囲碁5」が大善戦。この碁は戦いらしい戦いがなく，お互いに陣地の囲い合いとなったが，終盤に入るまで「AI囲碁5」がリードを保つ（写真11）。しかし地力に勝る「手談対局」はヨセ（終盤のこと）で追い込み，難なく逆転。人工知能も「手談対局」の前には，いささか切れ味が悪かったようす。

●「手談対局」の寄り切り勝ち。



（写真11）

「風雅対局本因坊」VS「好敵手」

ピュータでも単純な見損じがあるのは，興味深いところ。

2回戦（「風雅対局本因坊」先番）

白番「好敵手」の31目半勝ち

（経過）

出だしは「好敵手」が変調で，「風雅対局本因坊」が中盤にかけては優勢に打ち進めたが，この碁は「風雅対局本因坊」が途中でぽっきり折れてしまい，大きな石を取られて大敗を喫してしまった。

どうも「本因坊」は序盤，中盤に強い反面，終盤にややもろい面があるようす。対する「好敵手」はねばりが身上のようだが，この碁では力強い戦い振りを見せ付けてくれた。

なお，局面が緊迫してくると両者ともに長考が目立つが，とくに「好敵手」は1手ごとにかなり考える。1局打つのに約1時間半かかったが，消費時間は「好敵手」が55分，「本因坊」が35分だった。

●第2ラウンド「好敵手」が2連勝でものにした。

A 第3ラウンド　「最強の囲碁」VS「好敵手」

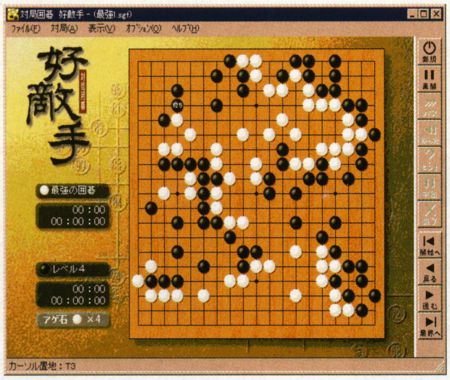
1回戦（「好敵手」先番）

白番「最強の囲碁」の3目半勝ち

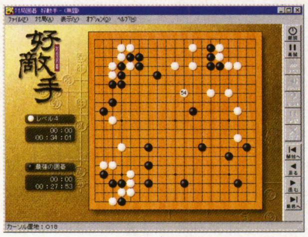
（経過）

この碁は「好敵手」にとっては惜しい好局だった。序盤から「最強の囲碁」がやや変調で，終盤に入るころには「好敵手」必勝と思われたが（写真5），ここからが「最強の囲碁」の本領発揮で，じわりじわりと追い込んでいった。

「最強の囲碁」は序盤，中盤があまり得意ではないようだが，形勢が不利でも焦って無理をすることがなく（ここが人間とちがう），非常に冷静。一方「好敵手」は，大優勢の碁を勝ちきれなかったのは残念。とくに終局間際になってから不用意に1目，2目と損を重ねたあたりは，少しプログラムを強化すればぐんと改善しそうです。



（写真5）



（写真6）

2回戦（「最強の囲碁」先番）

白番「好敵手」の半目勝ち

（経過）

2回戦も1回戦と似たような経過をたどる（写真6）。やはり中盤まで圧倒的に優位に立った「好敵手」を「最強の囲碁」が終盤激しく追い込む。というより，「好敵手」は終盤戦で自分からどんどん損を重ねていき，危うく逆転される寸前だったが，辛くも半目という僅差で逃げ切った。

こうしてみると，「好敵手」の序盤，中盤の実力はたいした物。惜しむらくは終盤戦の力が不十分なようだ。

さて，お互い1勝1敗となったので，本当の決勝戦です。

3回戦（「最強の囲碁」先番）

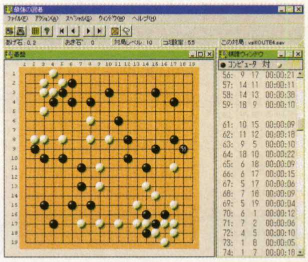
黒番「最強の囲碁」の41目半勝ち

（経過）

これまでと全くちがい，両者ともに自陣を囲い合う，戦いのない穏やかな展開となる。

毎局の特徴として，「最強の囲碁」は必ずどこか1か箇所捨て石（あえて自分の石を相手に取らせること）を行ない，相手が石を取るのに手間取っているすきにほかで儲けるという戦略を採ってくる。前局まではその捨て石が大きすぎたが，本局ではこの戦略がばっちり功を奏し，うまく立ち回って大きな陣地をこしらえた（写真7）。陣地を囲って大きく育て上げるのは，「最強の囲碁」の得意とするところのようだ。

結局「最強の囲碁」が押し切った。



（写真7）

●第3ラウンドは甲乙つけがたい勝負だったが，2勝1敗で「最強の囲碁」に軍配が上がる。敗れたとはいえ，「好敵手」の1，2局に見せた中盤までの力は相当のものとお見受けした。
この結果，Aリーグからの枠抜けは，「最強の囲碁」。

B 第3ラウンド　「手談対局」VS「碁聖ゴライアス」

1回戦（「手談対局」先番）

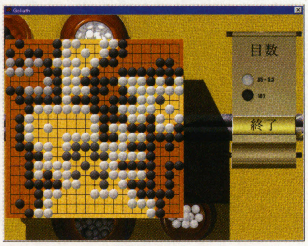
黒番「手談対局」の9目半勝ち

（経過）

まずこの両者は，1手1手に長考が少なく，テンポよく対局が進むのが気持ちよい。とくに「手談対局」は，プログラム本体のサイズが138キロバイトと大変コンパクトで，よくこの軽量でこれだけの実力と多機能を実現できるものだと感心させられるほど。

碁は両者一歩も引かず好勝負が展開されたが，「ゴライアス」に誤算があり左上と右下の2か所で石を取られ，勝負あった（写真12）。この後「ゴライアス」も存分に力を発揮し，「手談対局」の石をもぎ取ったが及ばず（写真13）。

（写真12）



（写真13）

2回戦（「碁聖ゴライアス」先番）

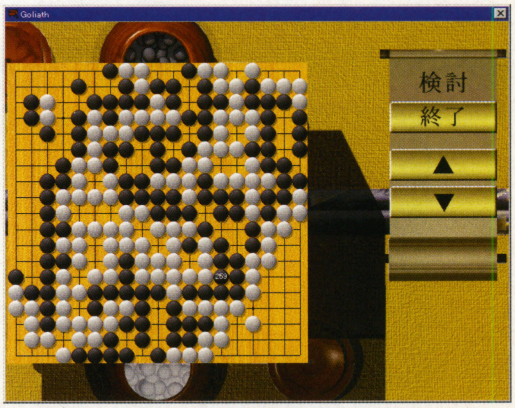
白番「手談対局」の20目半勝ち

（経過）

「碁聖ゴライアス」の好局だった。最後の1手を打つまで黒番の碁聖ゴライアスがリードしていた。本当の土壇場の最終手が敗着で（写真14），これが自殺手となり逆転されてしまった。

囲碁は将棋やチェスとちがい，終局の判断が結構むずかしいが，コンピュータ・プログラムにおいても終局の処理は各ソフトなかなか苦労しているようす。その点，「手談対局」は締めくくりがしっかりしており，一日の長があるようだ。

それにしても「碁聖ゴライアス」は「手談対局」相手に一歩も引かず，最後の最後まで相手を追いつめたのは見事。「ゴライアス」も実力的にはかなりのレベルに達しているといえよう。



（写真14）

●「手談対局」が2連勝で勝利を収め，この結果Bリーグからの枠抜けは「手談対局」ということに。

来月号でいざ決戦！

さて来月はいよいよ正真正銘の最強囲碁ソフトを決める，七番勝負の模様を掲載します。勝ち残った2強は「最強の囲碁」と「手談対局」。いずれ劣らぬ強豪ソフトだけに，白熱した好勝負が期待できます。次号をお楽しみに。

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第36回

1985年・Part1『消えていったインベーダーハウス』

5か月ぶりに復活です

'84年につづいて，この年もアイデアの優れた作品がつぎつぎと生み出された。パワーカプセルで装備を整えていく『グラディウス』や，いわゆる"ボンバー"が初登場した『タイガーヘリ』，当時「チャレハイ」の下段にマンガが載った『メトロクロス』など，だ。

大きな転換期

そんな新鮮な作品がたくさん発表されるなかで「風俗営業取締法」は施行された。いろいろな制約のなかでも，ゲーム・センターにとって深刻な問題となったのが，24時間営業ができなくなってしまったことだ。ちょうどこの時期に，インベーダーハウスが周りから消えていった覚えが僕にはある。

インベーダーハウス，それは24時間動きつづけていた，いまや幻のゲーム・センター。立ちこめるタバコの煙，ぶら下がったうす暗い40Wのライト，うちっぱなしのコンクリート──人によっていろいろな印象が脳裏(のうり)にしみついていることだろう（しみと言えば，ヤケにシミのあるポスターも貼ってあったっけ）。

インベーダーハウスが消えていった要因は

ギャラクティックウォリアーズ

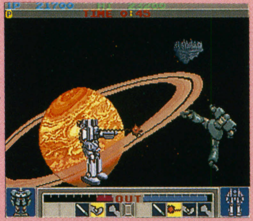
■コナミ
■アクション

8方向レバーと3ボタン（攻撃，武器選択，防御）を使いこなして，固定画面での戦いに挑む。無重力状態になるなどの特殊なステージも存在し，2P対戦も可能（同キャラ戦可能，乱入は不可）。

武器を選んで勝利をつかめ！

▶プレイヤーが選ぶことができるのは3種類のタイプ。どれもひとクセアリ

▶と思ったら敵がムチを！でもこのゲーム，しゃがめば避けられる攻撃が多い



▶この土星の輪をはじめて見たときに，鳥肌を立てた覚えがあるのだが……

◀地球を背にして腕を伸ばす。このリーチには敵もビックリしているはず

◀ステージ・ボーナスは，クリア時のエネルギー残量。残りタイムは無視される

◀さらに当時は美しく見えた銀河も……。このステージから難度が上昇

激走

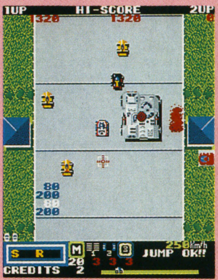
■イースタン
■激突カーレース

敵車に衝突しながら5人のプリンセスを救出する。ボタンを押せばスピード・アップし，一定スピードでジャンプも可能。各ステージのゴールには，なぜか巨大なガレージがある。

ひたすらブツけつづけるのだ！

▲敵車種が多いためか，登場する全車両をデモで紹介してくれる。要注意なのは周りが赤く光っている，半分無敵の車2台

▼ゲーム開始直後に登場する巨大なコイツの名は「ARMED CAR」。スピードを上げていないと，99%押しつぶされる



▲文字の書かれた敵車を壊し，S・E・C・R・E・Tの文字を集めてミリタリーゾーンに突入。この中にプリンセスがいる！

いろいろ考えられるが，すぐに思いつく理由を三つ書いてみると……

①ゲーム内容が複雑化して，今で言うライトゲーマーがついてこれなくなった。

②プレイヤーが質を求め出し，メンテナンスの悪い店には客が寄らなくなった。

③いわゆるたまり場になっていて，一般人の出入りする雰囲気ではなくなった。

……といったところか。①は仕方ないにしても，②または③の問題は店側の努力で解決が可能だろう。そのことに当時の経営者が気づいたのか，この風営法の施行がキッカケになって，サービス業としてのゲーム・センターが確立されていったように思う。ここから，さらにひと皮むけて〝アミューズメントセンター〟になるには，『テトリス』と『UFOキャッチャー』が必要になるけれど，それはまたあとの話。

（1985年Part1終わり・Part2につづく）

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1993』

Graffiti Club

お題：両替機

アーケードゲームの脇役たちに目を向けるコーナー「グラフィティ・クラブ」。第1回目はゲーセンに行ってすること，ということで「両替機」です。

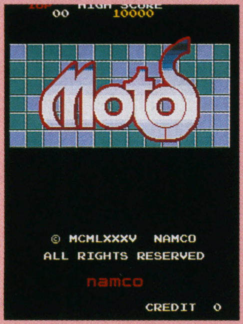
歴史をさかのぼって，機械より前は？というと，もちろん人ですね。インベーダーハウスに出入りしていたころは，カウンターに座ってるおばちゃんに1万円を渡して2本（1本は100円×50枚）もらう，という光景をよく見かけました。

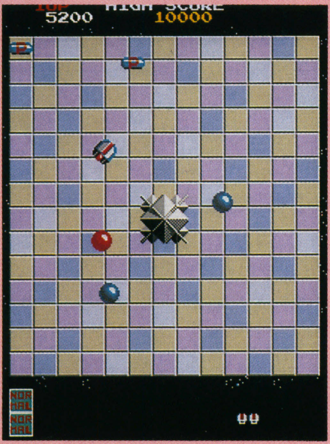
そして登場した両替機。機械が新しくなるにつれ，「イジェクトボタン」や「両替パターン選択」などの機能が増え，使い勝手も良くなっています。今ではコイン詰まりも少なく，電飾まであって昔の地味な姿とは比べ物になりません。けれども，忘れないでください。幼い日に見ていたあの両替機を――今でもデパートの屋上などで見かける年代モノ，オレンジ色のニクイやつを。

◀一度設置されると，長いあいだその場所で働きつづける。過去，通っていた小野塚商店には今でも当時のままの両替機があった

モトス

■ナムコ
■おはじきアクション





敵を体当たりでフィールドから落とすアクション。落ちているパワーパーツで自機を重くしたり，ジャンプパーツで跳ぶことが可能。パーツを計画的に使わないと後半面で泣くことになってしまう。

スカイキッド

■ナムコ
■左スクロールシューティング

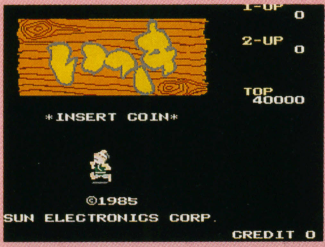
▶やはり，ふたり同時プレイが基本でしょう

◀勇気を出して女の子にアタックしたら……うんち？

空港から離陸して爆弾を補給，そしてターゲット破壊後に空港着陸……という流れでゲームは進行。自由の女神に重なって宙返りアクションをすると彼女の素足が見れるなど，遊び心満点。

いっき

■サン電子
■小判拾いアクション



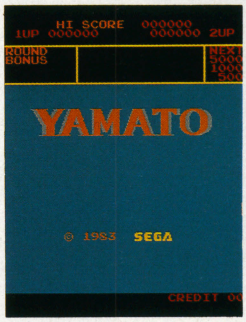
▶デモでは一揆に至るまでの物語が無声映画風に

◀どうだ，このゲームおもしろそうだべ

フィールド上に散った小判を8枚拾えば面クリア。行く手をはばむ忍者は鎌を投げてやっつけていく。解説書には「百姓一揆を起こして代官をこらしめる痛快時代劇ゲーム」と書かれている。

ヤマト（'83年アフターケア）

■セガ
■戦艦シューティング



戦艦の主砲，機関砲を使いわけて，敵艦隊と戦闘機を攻撃していく。敵の魚雷は破壊不能だが，ミサイルは機関砲で撃ち落とすことが可能。一定数撃沈（撃墜）で，背景が昼から夕暮れ，夜と変化する。

コナミ 夏の新作情報!

新マザー対応の格闘と，期待の3Dシューティングの発売時期が決定したので，コナミの小特集を組んでみた。どちらもプレイするしか！　（開田清隆＆渡辺和歳）

話題の新作がめじろ押し！今夏はコナミがアツい！

6月17日に行なわれたコナミのプライベート・ショーで，夏にリリース予定の新作が大量に発表された。3D格闘『ファイティング武術（ウーシュー）(プロジェクト名：PF573)』や，『ソーラーアサルト』などのビッグ・タイトルが出展され，会場は大変なにぎわいを見せていたのだ。

今回は緊急速報ということで，出展された4タイトルをみなさんに紹介しよう。なお，スペースの都合でお見せできなかったが，クォーター・ビューの実況中継付きバレーボール『ファイナルスパイク』と，お絵かきができるシール・マシン『プリプリキャンパス』も出展され，注目を集めていたぞ。

◀コナミの開発部のかたが、新作について解説してくれた

ついに見えてきた ファイティング武術（WU-SHU）

何度か報告したことのある，コナミの新ボード「COBRA」対応の3D対戦格闘ゲームだが，タイトルも『ファイティング武術』と決まり，じっさいに遊べるものが出展されていた。開発度はまだ60%とのことだったが，とりあえずわかったことだけでも報告していこう。

まず，登場キャラはテコンドーなどさまざまな武術の使い手8人。もちろんお約束の女性キャラもふたりいるので安心してほしい（？）。特徴的なのは，これらのキャラがすべてアジア系で統一されており，非常に“濃い”作品だということだ。操作系はオーソドックスなレバー＋3ボタンで，誰でも気軽に遊べる作りになっていたぞ。

また，写真を見ればわかっていただけると思うが，グラフィックのクオリティは特筆モノ。とくに肌の質感と髪の毛の動きはすばらしいデキだ。これなら「COBRA」が現在発表されているなかで最高性能の基板だという話にもうなずけるだろう。

そして，『武術』最大のウリはAI機能。具体的に言うと，CPUキャラがプレイヤーの戦いかたや連係を学習していき，時間がたつにつれて多彩な技を使うようになるのだ。今回の取材だけでは，AIによって対CPU戦がどう変わるのかはイマイチわからなかったが，非常に期待の持てるシステムではある。

もうひとつの特徴は初心者モード。ただボタンを押しているだけでさまざまな技がくり出されるので，ゲームにまったくさわったこともない人でも楽しめるぞ。ここにもAIが使われているようで，自動的に出る技はCPUが学習したものから使われるということだ。

これらユニークな機能と最先端の技術で作られた『ファイティング武術』。8月上旬発売とのことだが，いまから楽しみである。

▲メジャーな武術からマイナーなものまで，いろんな流派がそろっている

▶背景も非常に細かいところまで描きこまれているぞ

▲右のキャラの髪の毛の動きは絶品。これほどリアルに再現された格闘ゲームが今まであっただろうか

▶ハイクオリティな映像となめらかなキャラクターの動き。このレベルがこれからの標準となっていくのだろうか？

▲この筋肉の質感を見よ。これが新基板「COBRA」の実力なのだ

あの『グラディウス』が3Dになって帰ってきた ソーラーアサルト

『グラディウス』シリーズに最新作が登場！——そう聞いてファンが思い浮かべるのは，伝統的な横スクロール画面だと思う。だが今回はなんと3D，しかも体感筐体だ。とは言っても，パワーアップ・システムなどは前作と同じなので，視点が自機の横からうしろになっただけと考えてもらえればいい。

▲これが今回の筐体。画面写真をお見せできないのは残念

▼ビックコアも3Dになるとこう見えるのだ

さて，視点が変わっただけとは言ったが，それがゲームを大きく変えているのも事実だ。何より，迫力が大いに増している。はじめは米粒ぐらいだった敵キャラクターが，近づくにつれて画面を覆い尽くすほどの大きさになるサマは圧巻で，思わず自分もよけてしまうほど。とくにボス戦は迫力満点だ。このためだけでもプレイしてみる価値はあるぞ。また，奥から迫ってきた弾が自機の横をかすめていく感覚も非常に気持ちよく，一度体験したらやみつきになることウケアイだ。

一種の続編である本作だが，まったくの新作としても魅力たっぷりなので，ぜひプレイしてみてほしい。その先には新たなグラディウス・ワールドが広がっているはずだ。

コイツはベリーハード！ トータルバイス

この『トータルバイス』は，激しい銃撃戦を楽しめる，爽快なガン・シューティングだ。舞台となるのはマイアミ，シカゴ，ニューヨークの三つの都市で，プレイヤーは特殊部隊の一員となり，謎のテロリスト集団「ファンク」と戦っていく。数々のパワーアップ・アイテムを駆使し，ファンクを壊滅させるのだ！

◀会場でも，中年サラリーマン層に大人気だった

本作の特徴のひとつに，ガンにスピーカーが内蔵されていることがあげられる。ガンをにぎる手に，音と振動がミックスされて直接伝わってくるので，臨場感バッチリだ。

また，射撃練習モードが収録されていることも，特筆すべき点。ターゲットを固定したり人質を出現させるなど，ざまざまな形式で射撃能力のテストを行なえるという，ガン・フリークにはうれしいモードだ。

彼女（彼氏）と一度はプレイせよ ウェディングラプソディ

結婚の約束をしたふたりが，式を迎えるまでに出会う幾多の困難（親の説得，式場選択，etc.）をクリアしていくようすを描いたクイズ，それが『ウェディングラプソディ』だ。

基本はオーソドックスな4択クイズだが，ゲームの途中には，結婚準備に関するイベントが挿入される。結婚に反対する両親を説得したり，予算や好みに合わせて結婚式場やウェディングドレスを選んだり……といった事柄を順次クリア，決定していくのだ。

ある程度ゲームが進めば，それまで準備した段階までの結婚式が「結婚式予想図」としてシミュレートされる。彼女や彼氏とふたりでプレイすれば，楽しさ倍増だろう。

結婚までの道のりは…

▲クイズは，33ものジャンルから出題される。クイズに正解すれば，お金をゲット！

▲▶ふたりで話し合って式場などを決める。右は結婚予想図。まだ準備が足りないみたい

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面はすべて開発中のものです。

今年の主役はオレがもらうぜっ!?

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■SNK ■アーケード：発売日未定 ■ネオジオ・カートリッジ版／ネオジオCD版：発売日，価格ともに未定

今月は『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（以下，KOF'97）』基礎知識紹介編。先月お伝えできなかった新キャラ情報もあるので，お見のがしなく！　（文／八巻将之）

ゲーム・ストーリー

決勝戦直後のハプニングをもって，その幕を閉じた『KOF'96』大会。ハプニング自体の概要は何者かによる一部テロ活動，それに付随して発生した事故と発表され，その何者かが「誰」であって「何のために」そのようなことをしたのか？　そして，その何者かがどこへ消え去ったのかは謎のまま処理された。

しかし，こうした事件にもかかわらず，『KOF'96』大会は興行的には大成功をおさめる。

しばらくして，おりからの格闘ブームを受け，それらに興味を示した巨大企業数社が『KOF'97』大会の開催を熱望。世界各地でも同じような現象が起こり，ほどなく『KOF'97』大会は開催の運びとなった。

大会開催と同時に世界の格闘家たちも各予選会場に結集し，ある者は「己の力を試すため」に，またある者は「富と名声のため」にと，それぞれの思いを胸に予選大会に臨んでいった。さまざまなメディアを通じて，熾烈（しれつ）をきわめる予選大会を目にする格闘ファン。そして，その予選大会と並行して世界各地につぎつぎと設置されていく闘技場。自然と『KOF'97』大会に寄せる期待は並々ならぬものとなり，今大会が前大会同様，すさまじい盛り上がりを見せようとしているのは誰の目にも明らかなものとなっていた。

全世界が注目するこの大会に優勝し『ザ・キング・オブ・ファイターズ』の栄冠を勝ち得るのは，どのチームなのか？　そして前大会のような予期せぬアクシデントが今大会にも待ち受けているのか？　世界がこの大会にその全神経を集中させようとしていた。

基本操作方法etc.

●基本操作方法

従来のシステムを，ほぼ踏襲している。いちおう説明しておくと，8方向レバー＋A～Dの4ボタンでキャラクターを操作。ボタンの割り振りはAから順に，弱パンチ，弱キック，強パンチ，強キックとなっている。「ダッシュ」「バックステップ」などの特殊動作は現時点での資料に表記されていないので，なんとも言えないが，これもおそらくは従来どおりの操作で実行できるのではないだろうか。

●ゲームモード・セレクト

『KOF'97』からの新フィーチャー。ゲーム・スタート時にふたつのゲームモードのなかから任意のモードを選択してプレイできる。各ゲームモードの特徴は以下のとおり。自分のプレイ・スタイルにあったモードを選ぼう。

［エキストラ・モード］

どちらかと言えば，初心者向けのゲームモードだ。『KOF'94』&『KOF'95』で採用されていた「攻撃避け」システムなど，簡単かつわかりやすいシステムで構成されている。

［アドヴァンスト・モード］

前作『KOF'96』をもとに構成されている。複雑なシステムが初心者への敷居の高さとなっていた前作だが，それらを使用しての奥深い対戦が（上級者には）好評だったことも事実。そうしたマニアックな対戦が楽しみたい人はこちらのモードを選択するといいだろう。

●援護攻撃

キャラクターの組み合わせ（相性）によって，援護率は「よく助けにくる」「普通」「助けない」の3段階に変化。「助けない」以外のときに右の条件を満たし，ABCボタン同時押しをすれば援護攻撃を実行できる（「普通」のときは2分の1の確率で実行）。「助けない」のときは援護攻撃が実行できないので，チーム編成のさいには，この点にも注意してほしい。ちなみに援護攻撃は回避or防御ともに可能だ。

援護攻撃の条件

よく助けにくる

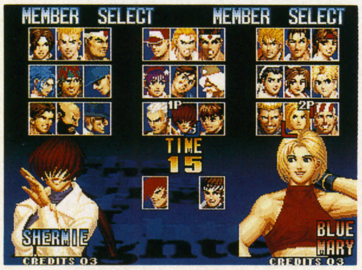
①プレイヤーが〝めまい（＝気絶）〟を起こしているか，相手のつかみ技を受けている
②待機中の味方が全滅していない
③待機中の味方が画面内にいる

普通

①プレイヤーが〝めまい（＝気絶）〟を起こしているか，相手のつかみ技を受けている
②待機中の味方が全滅していない
③待機中の味方が画面内にいる
④残り体力が相手よりも少ない

助けない

条件はどうあれ，絶対に助けにこない



◀『95』からのシステム，「チーム・エディット」も健在だ

ゲームモード・セレクト

▲「ゲームモード・セレクト」画面。ここで［アドヴァンスト・モード］or［エキストラ・モード］のどちらかを選択する。対2P戦にも大きな影響を与えるであろう，このシステム。各モードの詳細は本文中の説明を参照してほしい

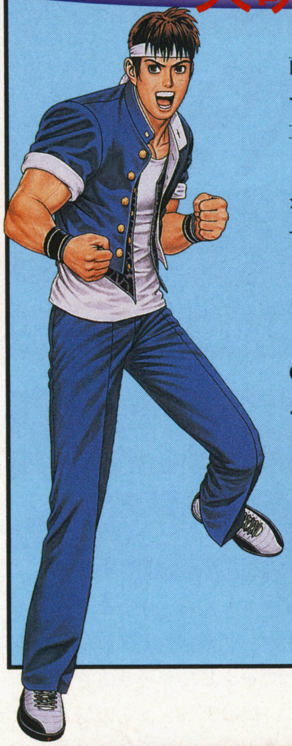
◀瞬時に無敵状態へ。なつかしの「攻撃避け」だ

◀『96』にあったシステム，「緊急回避動作」

Ⓒ SNK 1997

登場キャラクター紹介・Part2

矢吹真吾



草薙 京の後輩で普通の高校生。前回の『キング・オブ・ファイターズ』をきっかけに京にあこがれ草薙の武術を教わるようになる。

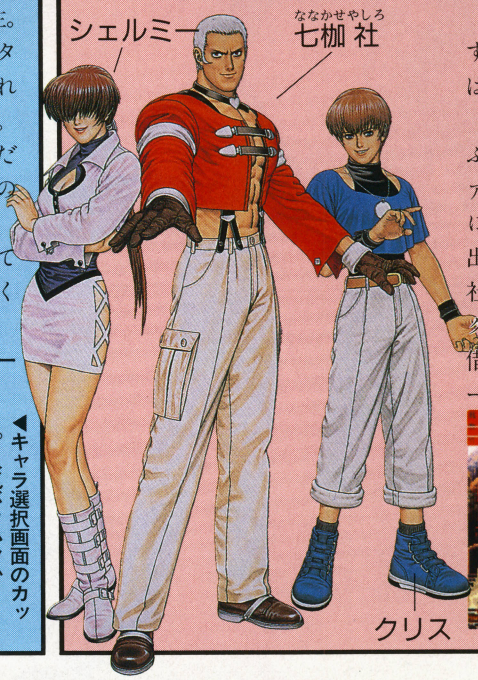
まっすぐな性格で努力家の彼だが，草薙の血を引く者ではないので，炎を出すことはできない。

京はオモシロ半分に技を教えているのだが，当の本人はまったくそのことに気がついていない。

●補足：大会には個人参戦。「チーム・エディット」専用キャラ。

◀キャラ選択画面のカット。人気バクハツか？

ニューフェイスチーム



七枷社が率いるバンドは，対立するバンドとのからみで，ここしばらくトラブルつづきであった。

公演まで約2か月にせまったときふと目にした『キング・オブ・ファイターズ』決勝大会。そのCM内にトラブルの原因である男が映し出される。このことをきっかけに社はバンドメンバーのシェルミー，クリスの2人とともに，これまでの借りを『キング・オブ・ファイターズ』で返すことを提案した。

◀社のパンチが山崎に炸裂。その実力やいかに？

▲百式・鬼焼きをくり出すふたり。真吾のほうは炎が出ていない点に注目

◀今回，八神庵は個人参戦。「チーム・エディット」専用のキャラクターだ。写真の技はおなじみの飛び道具，百八式・闇払い

▼ニューフェイスチームのひとり，シェルミー。これは彼女の必殺技？　モーションから推察するに投げ系の技のようだが……

暗雲うずまく武闘大会を制するのは…!?

▼女性格闘家チームの新メンバー・神楽ちづる。これは彼女の必殺技，武百拾弐活・神速の祝詞？

▶草薙 京VSユリ・サカザキ。あいかわらずユリの技は，こんなのばっかりなのか(笑)？　にぎやかな背景も見どころのひとつ

▲京の超必殺技，大蛇薙がクラークに炸裂！　気になるのは，パワーゲージのところにある一連の記号。これは何を示しているのだろうか？

マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

■カプコン ■アーケード ■7月発売予定

夢の対決が実現した『X-MEN VS.ストリートファイター』の第2弾がついに登場。ウワサのキャラクター「憲磨呂」が，もうすぐキミの手で動かせるぞ。（文／開田清隆）

憲磨呂の参戦で，さらに加熱するタッグバトル！

本作に登場するキャラクターは，全部で18人。ストリートファイター側は，リュウ，ケン，春麗，ダルシム，ザンギエフ，ベガ，ゴウキに，『ZERO2』からのさくら，ダンを合わせた9人。マーヴル側はサイクロップス，ウルヴァリン，スパイダーマン，キャプテン・アメリカ，ハルク，シュマゴラス，ブラックハートと，初代『X-MEN』の人気キャラであるオメガレッドの計8人だ。これに，新キャラの憲磨呂を加えた18人から2キャラを選び，今回のクロスオーバー・バトルに挑戦するのだ。

憲磨呂

日本テレビ「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」で木梨憲太郎画伯（木梨憲武）がデザインしたキャラ，それがこの憲磨呂だ。技のモーションのひとつひとつがコミカルで，かつてないほどのイロモノキャラに仕上がっている。なお，ボイスも画伯が担当しており，「あっちいけよ～」なんてセリフも聞けちゃうぞ。

▲さくらとダンも登場。『X-MEN』ファンにとってはオメガレッドの復活もうれしいところ

◀▲左は「あっちいけよ～」の強パンチ。上は変身しながら相手をなぐりつづけるハイパーコンボだ

気になる「ヴァリアブルアシスト」&「イージーモード」

基本的な戦闘システムは，前作『X-MEN VS.ストリートファイター』とほとんど同じ。空中連続技のエリアルレイブはもちろん，アドバンシングガードやヴァリアブルカウンター，ヴァリアブルコンビネーションなどが，そのまま継承されている。

今回追加された新要素はふたつ。待機中のパートナーを呼び出して援護攻撃させる「ヴァリアブルアシスト」というフィーチャーと，簡単操作の「イージーモード」がそれだ。

イージーモードはその名のとおり，初心者救済のためのもの。必殺技をボタン連打，ハイパーコンボをボタン同時押しで出せるうえ，エリアルレイブ開始技とスーパージャンプがワン・アクション（弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し）で実行される。初心者でも，簡単にエリアルレイブをキメることができるぞ。

◀エリアルレイブが苦手な人は，イージーモードでプレイして，ボタン入力のタイミングを覚えよう

▶中Ⓟと中Ⓚの同時押しで，パートナーに援護攻撃させるヴァリアブルアシストが発動。うまく使いたい

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS : TM & ©1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©NORITARO KINASHI・Arrival/NTV, ©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

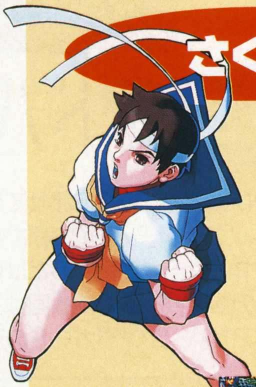
「VSシリーズ」新登場のヒーローに注目せよ!!

ここでは，新登場するキャラクターのうち，以下の6人にスポットを当ててみた。どのキャラにも，新技の追加や，必殺技の性能変更などの「ハデなVSシリーズ」に合わせた調整がなされているので，要チェックだぞ。

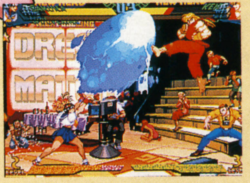
なお，数名の旧キャラにも，新技が追加されている。ちなみに下の写真は，ザンギエフの「合体パイルドライバー」だ。

◀ザンギエフには専用のヴァリアブルコンビネーションが！

さくら



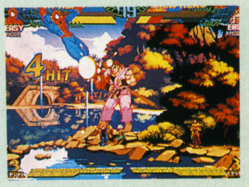
新技こそないものの，必殺技の性能が『ZERO2』と比べてかなり変更されている。運動性能は高いので，エリアルレイブが狙いやすいかも。



▶波動拳がななめに撃てるようになったおかげで，守りが堅くなったと言える……のか？

ダン

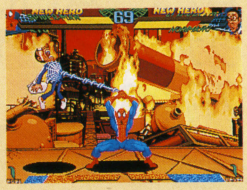
さくらとならぶ，『ZERO2』の人気キャラであるダン。今回も，必殺技は中途半端で使いづらい。新必殺技は，ヨロシク火引（ひびき）。



▶スパイダーマンのエリアルレイブを食らうダン。やっぱりコイツは弱いのだろう

スパイダーマン

言わずとしれたアメコミのヒーロー。スピードとウェブを活かした戦法を得意とする。新技は，ハイパーコンボのクローラーアサルト。



▶憲磨呂をウェブスローでブンまわすスパイダーマン。いじめてるように見えるのが笑える

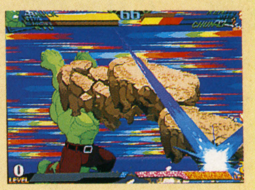
キャプテンアメリカ

シールド装備時の基本技が強力で，必殺技の使い勝手もいい。エリアルレイブ開始技がふたつあるので，攻め手が豊富なキャラと言える。

▶新技は，スターズ&ストライプスを連続でくり出すハイパーコンボ。ダメージもデカい

ハルク

パワーと巨体を活かして攻撃する。必殺技はどれも超破壊力だが，ガードされたときのスキも大きい。ガンマクラッシュも使用可能だ。



▶新ハイパーコンボのガンマウェイブは，地面をはがして投げるガンマスラムの強化版

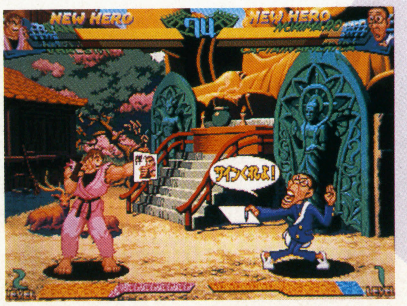
シュマゴラス

6本の足（手？）を持つ超生物。タメ系の必殺技が多いので，使いこなすには，少々慣れが必要なキャラクターだ。

追加された新技は，ハイパーコンボのカオススプリット。なお，『マーヴル・スーパーヒーローズ』での主力武器だったカオスディメンジョンは，本作ではゲージを三つも消費してしまうぞ。

主役はやっぱり……憲磨呂？

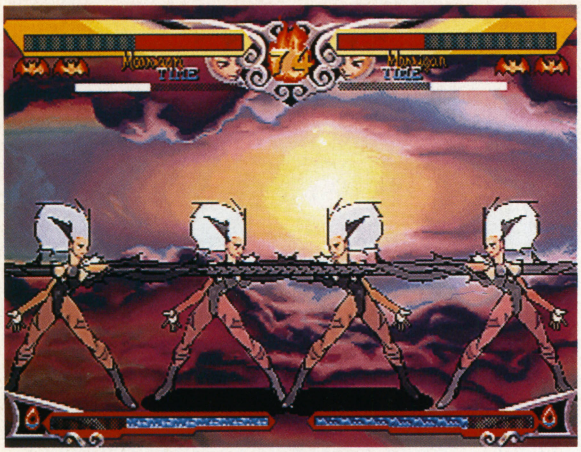
憲磨呂は，サインをねだったり，バナナの皮ですべったりと，とにかく笑えるアクションが多い。テレビ番組の影響もあるので，格闘ゲームをやらない人にも大ウケだろう。



▲「サインくれよぉ〜」は挑発。それに対し，自分のサインを差し出すダンもおバカ？

ストリートファイターと，マーヴル・コミックスのヒーローの対決がこのゲームの本来のウリのハズなんだけど，街の対戦台では，「憲磨呂 VS.格闘家&ヒーロー」という図式ができあがってしまうのでは？

※画面はすべて開発中のものです。



ヴァンパイア セイヴァー 短期集中講座

第2回 アドバンシングガード

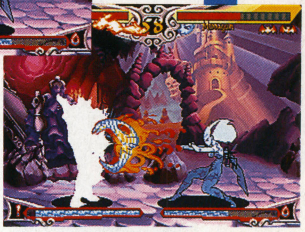
予想以上の熱狂ぶりを見せている『セイヴァー』。プレイ感覚が前作と同じゆえ，『ハンター』の経験者はすぐに慣れ親しんでいることだろう。ただ，前作のセオリーが通用するだけに，新システムがおざなりにされるケースが多いのも事実。そこで今回は，あまり多用されていない新システムのひとつ，アドバンシングガードの活用法を紹介する。　（文／山中直樹）

アドバンシングガードとは？

アドバンシングガードとは，相手の攻撃をガードしたときに間合いを広げ，以降の攻撃を届きにくくするという，緊急回避タイプの技。相手の攻撃をガードしているときにボタンを連打することで使用できる。なお，押したボタンにより，その移動距離が異なるのだ（強が一番大きく画面の半分ほど）。

覚えてほしいのは，攻撃をガードした瞬間しかコマンドを受けつけておらず（強制ガード時はそのつど受付開始），さらにボタンを押すべき回数が一定ではないこと（だいたい4～5回）。それなりの連打スピードがないと確実に成功させることはキビシイぞ。

これがアドバンシングガードだ！



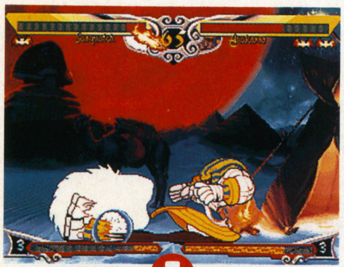
▲複数回攻撃する技をガードしたら，すかさずボタンを連打してみよう
▶ボタンを4回ほど押したあたりで，いきなり使用キャラが白く光り出す

▲アドバンシングガードによって，これだけ間合いが離れるのだ

アドバンシングガード後の行動

アドバンシングガードをした場合，こちらはすぐ行動可能になるので，そこから反撃を行なうことも十分に可能だ。

たとえば，複数回攻撃する技をガードしたとき（強制ガード成立中）に狙うなら，ガード操作をしたまま強Ⓚを連打すれば，アドバンシングガード後にしゃがみ強Ⓚで相手をダウンさせることが可能となる（レイレイはしゃがみ強Ⓟを使用。ジェダはⓅでもⓀでも相手をダウンさせられない）。攻撃スピードや食らい判定の範囲を考慮するなら，中ボタンのほうがオススメだ。



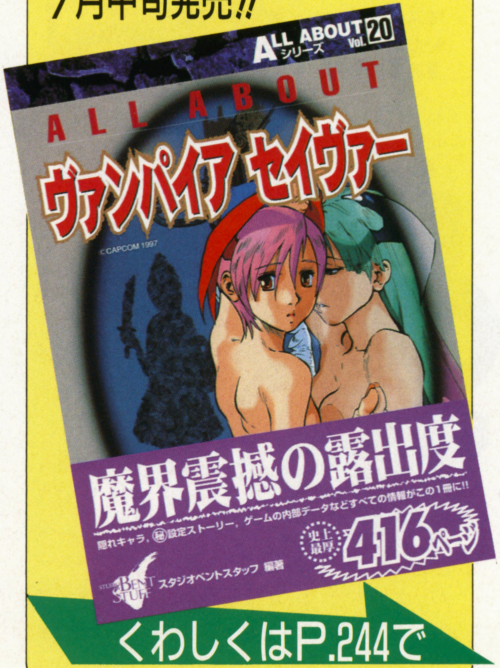
◀レバーを↙に入れつつ強Ⓚを連打してアドバンシングガード

◀うまくいけば，ガードキャンセルのように反撃できる

入力方法を工夫すれば，単発の技にもアドバンシングガードできる。それには，ひとつのボタンを連打するのではなく，弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟボタンというように，複数のボタンを一瞬ずつズラして押す必要がある。それぞれの指で順に押すか，指を横にスライドさせて押すのがやりやすい。しかし，Ⓟボタンだけでは3回しか入力できないので，最初に弱Ⓚをまぜたり，最後に強Ⓚを加えるなどして，入力回数を増やしたほうがいいだろう。

なお，アドバンシングガードの強弱は，コマンド成立時に押していたボタンで決まるので，アドバンシングガードを弱にしたければ強Ⓟから，強にしたければ弱Ⓟから，という順番でボタンを押していこう。

ALL ABOUT
ヴァンパイア セイヴァー
7月中旬発売!!



くわしくはP.244で

©CAPCOM Co.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

サイキックフォース命EX 出張版

■発売元：タイトー　■対応機種：プレイステーション
■発売日：9月予定　■価格：5,800円

サイキックフォース パズル大戦
PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN

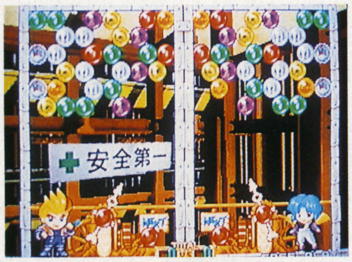
寝耳に水のこのタイトル。サイキッカーたちの新たなる闘いの場……それは『パズルボブル』だった!?
（文／八巻将之）

『サイキックフォース』と『パズルボブル』が合体！

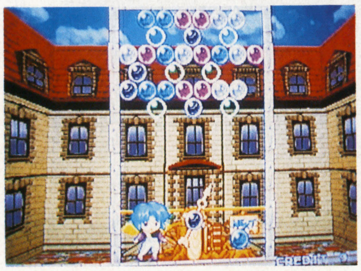
『サイキックフォース』のキャラが『パズルボブル』で激突する!!その名も『サイキックフォース　パズル対戦』の登場だ。

ゲームモードは「1Pモード」「2P対戦モード」「シナリオ・モード」の計3つ。PS版で好評だったオープニング・アニメあり，影山ヒロノブ氏が熱唱するオリジナル主題歌&エンディング・テーマ曲ありと，ファンには，いたれりつくせりの内容となっている。

また，初回特典としてプレミアムCDがついてくる点も見のがせない。『サイキックフォース』の新作（！）の映像etc.が収録されているということなので，これはサイキッカーならずともゲットしておきたいアイテムだ。



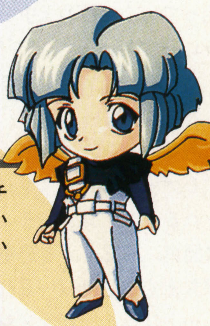
▶「2P対戦モード」のゲーム画面。バーンVSエミリオ。見てるだけでも楽しくなってくる



◀各キャラの声は、前作と同じ声優陣が熱演。こうした細かい配慮はうれしいかぎりだ！

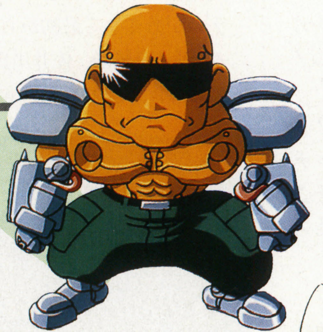
◀描き下ろしイラストもドーンと紹介！　月をバックにたたずむキースとソニア。美男美女は何をやっても絵になるねぇ

バーン
◀マジで学校いかなきゃヤバイ炎使いの主人公。元気印二重丸！

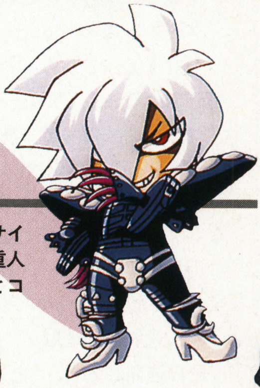


エミリオ
▶潜在能力はピカイチか？　そっとしておいてほしい年頃の光使い

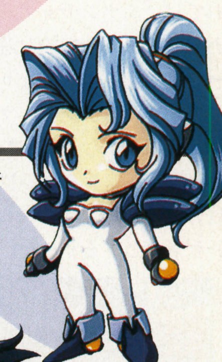
ウェンディー
◀行方不明の姉を探している風使い。帽子とおさげ髪がポイント



ゲイツ
▶軍の対サイキッカー用サイボーグ。超能力者は，とにかく排除

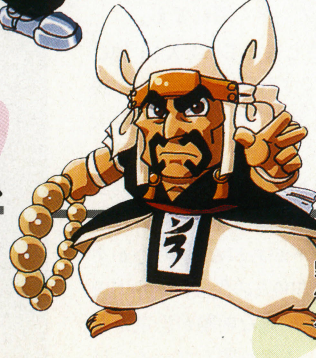


ブラド
▶重力使いのサイキッカーで二重人格者。キレるとコワいぞ～

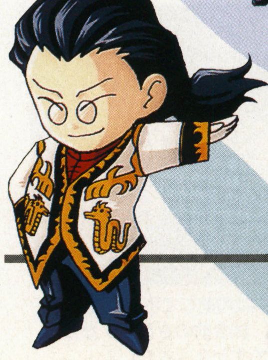


ソニア
▶ウォンの私設研究所でつくられた電撃おしおき娘。その実体は？

キース
◀氷をあやつる，サイキッカー集団「ノア」の総帥。いじめられて，ひねくれた（笑）



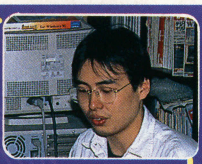
玄真
◀知る人ぞ知る，裏高野の退魔師。キビしい修行で空も飛んじゃうパワフルじじいだ！



ウォン
◀時の流れをあやつるサイキッカー社長。時間を止めて悪行三昧

©TAITO CORP. 1997　※画面は開発中のものです。

Fooすけのメンかチョーダイ!



ROUND 3:明日に向かって撃て!

今月の対戦相手
㈱セガ AM3研

勝負するゲーム
ロスト・ワールド

[これまでのおはなし]先月は大失敗→大敗北→大ダメージ→大プレゼントの4ヒットコンボ。もう敗北はいやじゃよーとか思い立ったが吉日の大勝利希望(?)。あとここだけの話だけど，じつはオイラも読者プレゼントがほしくてたまんねえ。誰かオイラのぶんも応募してして?
(みんなのおもちゃ／加藤Fooすけ)

☆★★

ガン・シューティングで勝負ッ! ……やったことないケド

まずは練習しないとね

ソニックはァ～，歩いてこないィ，だぁから走っていくんだねェ♪っときたもんだ。

うぃーすちぃーす，アジアの恥部Fooすけです。これからはアジア恥部・恥部長と呼んでもらってもよくってよ？ 今日は京急大鳥居駅にあるセガさんにおじゃましてマ～ス。勝負するゲームは『ロスト・ワールド』。今月発売されるガン・シューティングなのだ。ルールは簡単，せまりくる恐竜たちを撃って撃って撃ちまくるだけ（←それはどうかな)。

……とはいえ，ガン・シューティング自体がまったくのシロウトであるFooすけと，これまで開発にたずさわってきたAM3研の猛者とでは，ハッキリ言って勝負にならないのでは？ だいたい，こういうタイプのゲームは「Mr.まさし君」か「星白金－B.S」あたりに助っ人を頼むのがベストじゃよ～，とか思ったが，それでは『ふナンチョ！』の意味がナイ。てなわけで，まず基本的な遊びかたからレクチャーしてもらうことになりました。

ひととおりテクニックの説明を受け，練習開始。これがなかなかむずかしく，思ったように照準が定まらない!? こんなプレイで勝負になるのか？ あれ？ もう練習時間終わりデスカ？ そりゃないよ～！

▲天下に名だたるセガ本社の前にてボクと握手。約束だ!! その実体は，試合前のさわやかな握手を演出してみた感じですか？ みたいな

ここで，あまりにもヘタクソなFooすけのプレイを見かねたAM3研のかたがたが，ハンデを提供してくれた。内容は，ライフが通常の3倍(当社比)！ すごいぞAM3研！ これからはぜヒ「ジェントル3研」と呼ばせていただきたい。

かくして，ライフが常人の3倍あるFooすけ対ジェントル3研の闘いの火ブタが切って落とされたのだった！

強いぞジェントル3研! アンタら鬼や!

先攻はFooすけ。今回の勝敗はスコアで決まるので，基本戦略としては，各種ボーナスを狙いつつも，3倍ライフにモノを言わせてとにかく先へと進む！ これしかない。

「ゲーム・スタートだ～ッ！」

ぬうぅ！ とりあえず撃て撃て！ うおっ，弾が出ねえ～！ リロード！ また撃つ撃つ！ リロード！ 撃つ！ リロード……！

「ふふん，ようやくボスのおでましかい？」

エラそうなことを言ってはいるが，ハンデなしプレイならすでに2回は死んでいる。そこに現れたボスは……T-REX！ こいつがものすごいド迫力でFooすけにせまる！

「ぬ，連射連射連射！ 早く倒れてえ」

銃の連発が効き，さしものT-REXも，地ひびきを上げて地面にくずれ落ちた。だが，勝利の喜びもつかの間，2面で登場した謎の巨大なしっぽの直撃を食らい，ゲーム・オーバーとなった。獲得点数は45,254点。ここで，ジェントル3研から「大丈夫か？」「ヤバいんじゃないの？」といった声があがる。勝ったか？

後攻は，セガ社員3,500人の代表，佐井川氏だ。スタートするや，的確な射撃が恐竜たちをけちらす。しばし，その華麗なプレイに見とれていたのだが，ふと気がつくと，ライフの横に謎のチョコレートが!? おいおい隠しアイテムかよ!? 聞いてないッスよ？ さらにしばらくすると，謎のレーザーサイトも装着されている！ なんじゃそりゃあ？ そしてトドメの謎のボーナス！ そんなのアリです？ なんだか1面クリア前にオイラの点数を軽く超えちゃってますけど……。そんなアイテムがあるなら最初から教えてくれジェントル3研！ 結局，佐井川氏は1面で終了したものの，合計53,997点ゲットしていた……。

▲これがウワサのT-REX！ そのこまかな外観は，とてもポリゴンとは思えない！

すまん。

どうも，世界の負け犬です（編注：アジアの恥部じゃないの？)。今月は読プレをいただけませんでした。そのかわりと言ってはナンですが『Fooすけ直筆サイン入り色紙』を抽選で3名様に差し上げましょう。え？ いらない？ 申しわけナイ。宛先は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン
『ふナンチョ!』係

〆切は7月31日までとしまふ。

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

THE LOST WORLD : JURASSIC PARK TM&© 1997
Universal City Studios,Inc. and Amblin Entertainment,Inc.
All Rights Reserved.Licensed by MCA／Universal Merchandising,Inc. © SEGA 1997

こんなテクニックがあるんです。

恐竜たちと仲悪くなる方法

「まだ発売前なのにぃ！」と，ジェントル3研が泣き出しそうなテクニックをひと足早く大公開！　ここを読めば，怪しげな知識だけは身につくことウケアイ。

テクニカル・ショットをキワめよう！

本作のスコア・ポイントは「テクニカル・ショット」と呼ばれる，さまざまな撃ちかたによって大きく変わってくる。ここでは，そのショットの狙いかたを解説していくぞ。

●SNIPE SHOT……相手の弱点に直撃させる。ザコ恐竜に囲まれたときにコレをやると……くわしくは左下のカコミを参照。

●ECHO SHOT……ガラスなど「音の出るもの」を撃つ。これで恐竜たちの気をそらせ！

●TRICK SHOT……気を取られている相手を撃つと成立。ちょっとかわいそう？

●1 SHOT DOUBLE……吹き飛んだ敵やアイテムで，ほかの敵を倒す。狙うのはむずかしい。

これらの撃ちかたでも，とくにSNIPEやECHOからのTRICKは基本中の基本となる。

相手の動きを止めろ！

ザコ恐竜に囲まれたら，相手が襲いかかってくる前に，とにかくどの恐竜でもいいから弱点(ここでは頭)を撃つのだ！　すると，ほかの恐竜は「なになに？　ネエなあに？」と気を取られ……。

頭を撃って…

気を取られたスキを狙え！

QUICK

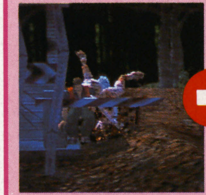
相手が出現してから1秒後に撃つ。反応だけではキリがないので，出現位置を覚えよう。

LONG RANGE

遠くにいる相手を倒せばOK。ウデに自信のあるプレイヤー向きのテクニックだね！

BINGO!! ボーナス

恐竜に襲われている人がいたら，すかさず恐竜を撃って助けてあげよう。でも，まちがって人を撃つと，ペナルティとして自分のライフが減るので注意されたし。

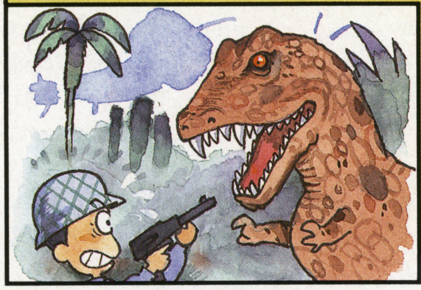


▲助けを求めている人を発見。さっそく撃て！　見事救出すると「いい腕だ！」だって。えへ

セガAM3研から読者におくるコーナー!!

じつは，次ページの制作秘話のきっかけは，この投稿からはじまった!?　ベーマガ読者出身のAM3研プログラマーが読書に贈るプログラム，とくとご笑覧あれ！

MODEL 3用



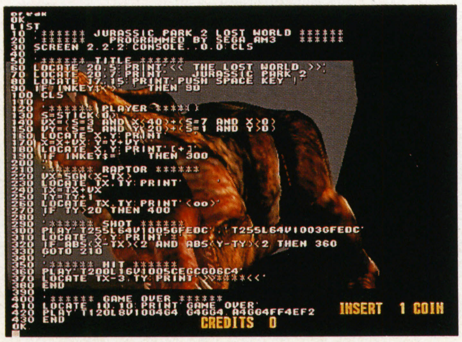
せまってくる恐竜と戦え！

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

ズオ(23才)

はじめに

中学生のころにX1で投稿していたズオです。去年モデル3が使える環境になったので，計算が速いという特性を生かして，BASICでプログラムを組んでみました。



▶『ロスト・ワールド』のプログラム・リスト

STORY

ある島を探検に行ったあなたは，恐竜たちに襲われます。はたして，せまってくる恐竜たちから生き延びることができるのでしょうか？

遊びかた

ゲーム・センターにあるバーチャコップ・タイプのゲームです。説明はいらないと思いますが，得点の取りかたに工夫したり，RAMポリゴンを使用したり，3D音響を取り入れたりしました。一部環境マッピングも使用しています。

★　★　★

改造のアドバイス

ライフを増やしたいときや，難易度を下げたいときは，がんばってお店の人に頼んでみてください。

ニセCHECKER FLAG

ニセ影：うおっ，ついにセガからも投稿が！

ニセ編：リストも短いので，プログラム初心者でもすぐに打ちこむことができますね。

ニセDr.D：しかし，セガのくせにIF文を多用しておるのが難点じゃのぉ。

★ていうか，最近なんだか日本語の乱れが激しい。あと『ふナンチョ！』はイケてる。(東京都・山中次男26才)……【**ニセDr.D**：ワシはキミの日本語もかなりおかしいと思うがのぅ。**ニセ影**：とか言う自分はボケでもっとおかしかったりして？　**ニセつぐ美**：ちょべりばのちょばちょぶ？】

『ふナンチョ!』特別企画

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK 制作秘話

過去にベーマガ投稿者だったAM3研の面々は，今でもベーマガの心を忘れないアツい情熱を持った男たちだった！　そんな彼らに，いろいろなテーマで愉快な話をうかがってきたぞ。

●生き物らしさ

恐竜たちは，プレイヤーにもっとも興味を持っているために襲ってきます。しかし，そこで恐竜たちの近くを撃てば，一瞬その着弾点に興味を持つ――こういう行動で「生き物らしさ」を表現したかったわけです。（呉田）

●変形ポリゴン

重量感を表現するときは，スピードが速いとうまくいかないし，かといって遅すぎるとゲームがダレるんですよね。そのへんのバランス，要するに，ここでは遅いけれども，ここでは速い，といったところに細心の注意を払いました。また，T-REXなどのボスは，不自然なつなぎ目をなくすために変形ポリゴンを使っているので，その制御にも非常に苦労しましたね。　（伊藤）

●恐竜はデカい！

恐竜と人間との戦いをどう表現するかに悩んだなあ。なにしろやつらはデカいんで，こちらにくるのを待ってれば，当たり判定も当然大きくなる。ということは，撃てば絶対に当たる「つまらないゲーム」になってしまうわけです。そのへんのバランスをうまく調整するのに苦労しました。　（小笠原）

●インベーダー？

「3Dで弾を飛ばす」――このテーマが，今回のプロジェクトで，いちばんモメた部分でした。最初は撃ち出してから着弾するまでがかなり長かったんですけど，内部からは「遅い！」「イライラする」との声が相つぎまして。自分としては「恐竜対人間」ひいては「肉弾対銃弾」を表現したかった。だから『インベーダー』のように，当たったあとはすぐ撃てるけど，はずしたら弾が消えるまでは撃てない，というようにしたかったんです。このへんがベーマガっぽいかな（笑）？　最終的には現在の形に落ち着きました。　（佐井川）

◀恐竜のリアルな動きは，すべて想像で作ったとのこと

▲後半にはこんなボスも登場する。ワニは実際に「バナナワニ園」に取材に行ったが，本物はちっとも動かなかったとか（笑）

●当たり判定

とにかく動きまわる恐竜に当たり判定をつけるのに苦労したなあ。しかも，3D計算で弾が飛んでるから，いろんな場所に当たり判定をつけなくちゃいけないんですけどね。最初は葉っぱや小さな枝，さらには恐竜の歯の1本1本にもついていて「もうやめてくれ～！」って（笑）。いくらモデル3でも限界はありますしねぇ。しかも，AM3研初のモデル3作品，さらに言えばモデル3初のガン・シューティングということで，どの程度のことができるのか，探りながらやってました。　（呉田）

●モデル3

まず，感動したのが「暗闇からの出現」や「霧」の表現ができるようになったことですか。こういう表現は，モデル3ではじめて可能になったものですから。霧を出してみんなで「霧だ～！」とか言って喜んでました（笑）。ふだんの処理もモデル2にくらべると全然速くて，すごく作りやすいんです。でも，そのへんの演出とかを社長に見せたら「こんなのモデル2でもできるんじゃないの？」とか言われて，一同でガビ～ン！とかなったりして（笑）。　（呉田）

●ベーマガ

俺のプログラムそのもの（笑）。意味がわからなくても，とにかくベーマガに載っているプログラム・リストを打ち込んでBASICを勉強したなあ。C言語とかを覚えたのは会社入ってからだもん（笑）。ヘタなプログラマー養成学校より役に立つと思いますよ。　（呉田）

持ってたパソコンが「PASOPIA-7」だったもので，まったくソフトが市販されていなかった（笑）。ベーマガのリストを見て，良さそうなゲームがあればかたっぱしから移植してた思い出があります。　（伊藤）

小学校の4年生から「PC-6001」でプログラムを投稿してました。当時は全然掲載されなかった（笑）。中学生のときに「X1」に乗り換えたんだけど，そこからいきなり掲載されるようになって。あとは常連街道まっしぐら。原稿料で生計立ててました（笑）。　（佐井川）

今回の制作秘話を語ってくれた人たち

小笠原　真一

企画。代表作は『レイルチェイス2』『ガンブレードNY』。本人からひとこと「ゼヒ2人プレイもやってください！　救出プレイなどの連係プレイが楽しいです！」

呉田　武司

メイン・プログラマー。代表作は，前作と『レイルチェイス2』。ポカリスエットのCMに出演した，AM3研きってのさわやかプログラマー。

伊藤　雅朗

プログラマー。代表作は『ガンブレードNY』『レイルチェイス2』など。「ラ製」別冊からのベーマガ愛読者。PASOPIA-7をこよなく愛した男でもある。

佐井川　師治

プログラマー。本作がデビュー作。投稿プログラム『桃次郎』でベーマガ・デビューを飾る。Dr.Dの言いつけを今もしっかりと守っている優良プログラマー。

とことんぷよぷよSUN

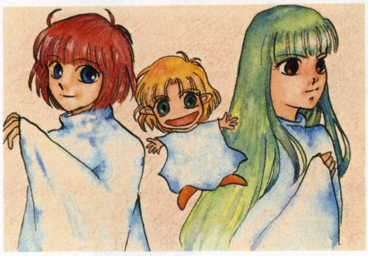
■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン

とこぷーです。いま，引っ越しが終わってガラ～ンとした旧事務所に，ひとりで残って原稿を書いてます。さびしい。さて，今月は事情により1ページなんですが，内容は特別バージョン。お待ちかねのイラスト特集を敢行するぞ。（講師：大出綾太）

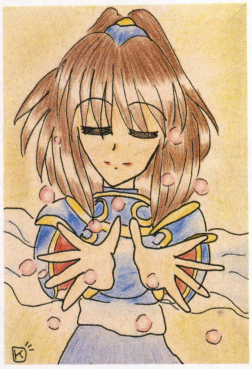
ついにトップを占拠！イラスト大特集

公約どおり，今月はイラスト大特集となりました。わーい。プレゼントの影響もあるんですが，最近イラスト投稿が多くて，うれしい反面，どれを載せるか悩む毎月になってます。できればもっと悩ませてほしいっす。

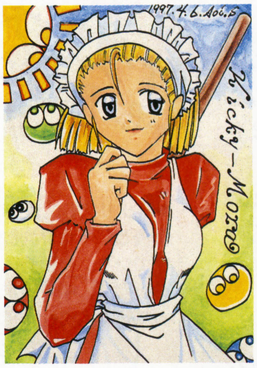
◀【宮城県仙台市・ぴろぴ】初投稿ありがとうです



▶【神奈川県川崎市・風巳】隠れファンの多いバンシー



▼【神奈川県三浦郡・紅蓮きら】こちらもお初ですね



◀【栃木県小山市・紫月 葵】覚えてますよ。投稿お待ちしてます

◀【東京都大田区・みどひ】シェゾ人気下降中とのウワサ。本当？

▶【神奈川県川崎市・松田ばんれい】闘技場なぞに浮気せぬように

▲【岐阜県大垣市・めぐみくん】ペンのタッチが好きです

◀【神奈川県大和市・たぬき】ハニービーはめずらしいでござるな

イラストはなくても通常運行「みんなでぷよぷよ」

イラスト特集，いいもんですね。1ページだけど，なにかをやりとげた感があります（気のせい）。ちなみに，プレゼントに送ってくれたイラストは，来月掲載する予定。

さて，先月スケジュールを掲載したばよえ～んツアーのくわしい日程が決まったので，紹介しておこう。開始時間などの問いあわせは☎0120-04-2424(平日のAM10：00～12：00，PM1：00～6：00)で聞いてほしい。ちなみに，今年の正式タイトルは「コンパイルゲームライブ1997 ばよえ～んツアー 夏の魔導物語～集え！魔導師たち！～」。長い。

日にち	開催地	会場	日にち	開催地	会場
7／20	沖縄	那覇市民会館	8／8	岩手	盛岡アイスアリーナ
7／20	旭川	地場産業振興センター	8／10	愛媛	愛媛県民文化会館
7／22	鹿児島	鴨池ドーム	8／10	宮城	WASEEみやぎ
7／24	熊本	流通情報会館	8／13	和歌山	和歌山ビッグホエール
7／24	釧路	国際交流センター	8／15	兵庫	神戸ファッションマート
7／26	札幌	アクセスサッポロ	8／17	大阪	マーチャンダイズホール
7／27	長崎	日通展示場	8／17	石川	金沢産業展示館
7／29	福岡	福岡国際センター	8／24	愛知	ポートメッセなごや
7／29	函館	国際ホテル	8／24	静岡	アクトシティー浜松
8／1	新潟	ハイブ長岡	8／28	栃木	宇都宮産業展示館
8／3	広島	広島サンプラザ	9／8	東京	幕張メッセ
8／3	青森	はまなす会館	9／9	東京	幕張メッセ（全国大会）
8／7	高知	地場産業振興センター	★9/8～9の東京会場は，東京ゲームショウ内で開催		

サターン最前線

オリジナル・グッズのオークションが行なわれたり，限定版が復刻されたりと，いまだ人気のさめやらぬ(というか，ますます白熱してる?)『サクラ大戦』に，待望の続編が。ほかにも『ソニック』最新作など，今月もうれしい情報がいっぱいです。

◆担当：中村京子◆

セガがこの夏発表した，ふたつのビッグ・タイトルを公開！

その1 サクラ大戦2 ～君，死にたもうことなかれ

太正14年，春。平和のもどった帝都にて「帝国華撃団」の任務を解かれ，「歌劇団」として忙しい日々を送りながらも青春を謳歌していた花組の少女たち。しかし，その平和もつかの間，再び影が帝都を覆った。帝都に仇なし，邪な呪術を使い，魔をあやつり，人に害なす者たち，「黒鬼会」。正体，目的不明の新たな悪と，帝都を守る帝国華撃団の戦いが，今まさにはじまろうとしていた――というのが，『2』のプレ・ストーリーである。そして右に掲載したふたりは，『2』の新キャラ。設定から察するに，おなじみ6人とは少し異なる雰囲気を持つキャラのようだ。

ゲーム・システムや，サブタイトルの「君，死にたもうことなかれ」も気になるところだが，残念ながら今回の情報はここまで。でも今秋には，早くも画面写真が見られるかも!?

▶イタリア名門貴族の出身で，俳優として世界的に脚光を浴びている。表面的には現代風の少女で，明るいが，ワケあって日本人男性を極端に嫌う

◀帝国華撃団・星組から花組に編入した少年。並外れた頭脳と戦闘能力を持つが，超英才教育を受けた反動か，感情を表わさず，誰も信じない

サクラ大戦2 Sakura Wars™

© SEGA ENTERPRISES LTD. 1996,1998
©RED 1996,1998

その2 SONIC R(仮)

6月号で予告した「プロジェクト・ソニック」の第2弾がコレ。ジャンル的にはレーシング・ゲームということになるが，『ソニック』だけあって，普通のレーシングとはひと味もふた味もちがった「アクション・レーシング」に仕上がっている。なかでも特徴的なのが，走るのがソニックたち自身であることと，コースに多くの分岐が存在すること。ソニックたちは「スピンダッシュ」「飛行」「水上走行」など，キャラごとに突出した特殊能力を持っているので，誰を選んだかによって，有利なルートがまったくちがってくるというわけ。また，コースには分岐だけでなく，さまざまな仕掛けが隠されているとのこと。それを探すのも楽しみのひとつだ。

▲▶アトランタにて開催されたE³で初公開となった，イギリス生まれの『SONIC R(仮)』。発売は年末の予定

▲リングを集めないと通れないルートもあるとか。画面のエッグマンは，障害物を壊すことができる

キミのリクエストは実現した? SEGA AGESの次回作決定

セガの往年の名作を完全移植で再現する「SEGA AGES」に，新たな4タイトルが発表された。今回も，セガファンが長年待ちつづけた『パワードリフト』をはじめ，女性人気の高い『コラムス』，マニアックさにいっそう磨きのかかった『メモリアルセレクションVOL.2』など，“濃い”タイトルが目白押し。なかでも『ファンタシースター(仮)』は，今でも根強いファンの多い『ファンタシースター』シリーズのメイン4作を完全収録した，なんとも圧巻なソフト。ファンはもちろん，RPG好きの人は一度チャレンジしてみては。

1979〜1985年

メモリアルセレクションVOL.2

■発売日未定　■価格未定

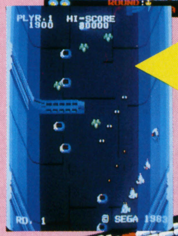
セガ史上初の大型筐体モノ『モナコGP』(『スーパー〜』ではない)や，ゲームオーバー時のセリフで名高い『サムライ』など，かなりカルトな6タイトルを収録。

モナコGP

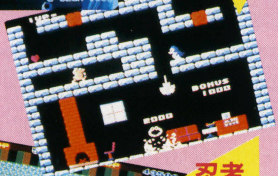
シンドバッドミステリー

サムライ

スタージャッカー



どきどきペンギンランド



忍者プリンセス

1990〜1997年

コラムスアーケードコレクション

■発売日未定　■価格未定

単純なルールながら深いゲーム性，カラフルな宝石，一度聴いたら忘れられないBGMで幅広い層の支持を得た初代『コラムス』を筆頭に，2P対戦が可能な『コラムスII』，CPU戦がメインの『スタックコラムス』，そして初代をリメイクした『コラムス97』の4作をまとめたもの。

コラムス

コラムスII

スタックコラムス

コラムス97

1988年

パワードリフト

■発売日未定　■価格未定

まさにファン待望の移植となる名作レーシング。5人のキャラクターからひとりを選び，オフロード(全25面＋α)をバギーで疾走する。『アウトラン』『アフターバーナー』などを手がけたHiro氏のサウンドは，当時のGMファンを魅了した。

1987〜1993年

ファンタシースター(仮)

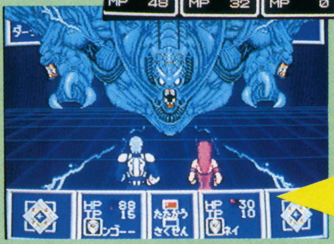
■発売日未定　■価格未定

マスターシステム&メガドライブを代表するオリジナルSF-RPGの歴史を，この1本に凝縮。「アルゴル太陽系」を舞台に，1000年ごとに展開するさまざまな事件を描く(『III』だけは外伝的)。戦闘時のアニメーション，マルチストーリー・システムなど，作品ごとに何か新しい試みがなされているのも特徴。

ファンタシースター

時の継承者ファンタシースターIII

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに



ファンタシースター 千年紀の終わりに

※画面はすべてアーケードまたは他機種版のものです

今月は，話題の最新作が“これでもか！”というぐらい勢ぞろい。その結果，まるで金曜日の最終電車のようなギュウギュウづめ状態！　それでも平常ダイヤでお送りするので，乗り遅れないように速やかにお読みくださいませ。

◆担当：曳地哲司◆

ナムコミュージアムアンコール

■ナムコ
■価格未定
■97年発売予定

ユーザーの期待にこたえて『NM』特別版が登場！

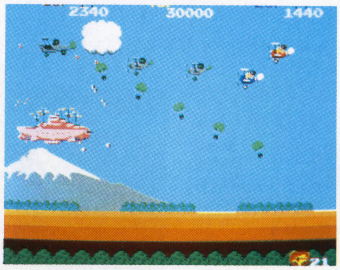
大好評のうちにフィナーレを迎えた『ナムコミュージアム』だったが，終了を惜しむユーザーたちの熱い要望にこたえ，特別版の発売が決定した。ナムコ作品にはまだ未収録の名作も多いので，ファンならずともウレシイかぎりだよね。さて，この『～アンコール』は一挙7タイトルを収録した豪華（ごうか）な1本。相変わらずの全力投球でくるなんて“さすがナムコ”と思わず拍手を送りたくなってしまう。

また，本シリーズのウリであるオープニング・ムービーやミュージアム，そして一部で話題を呼んだパッケージのデザインがどうなるのかについては，残念ながらわかっていない。まあ，本編を手にしたときのお楽しみとして待ってみるのもいいかもね。

キング&バルーン

◀敵軍の風船を撃ち落とし、城内の王様を守るシューティング・ゲーム。1980年発売

スカイキッド

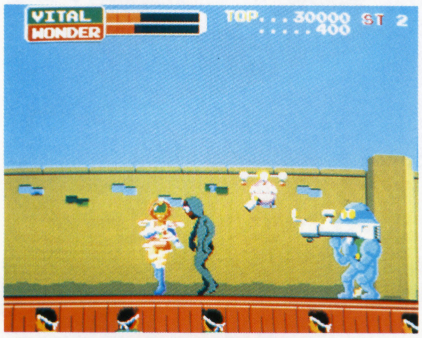


◀めずらしい右方向スクロールと2P同時プレイが特徴のシューティング。1985年発売

ローリングサンダー

◀銃を武器に敵の地下要塞内を突き進むアクション・シューティング。1986年発売

ワンダーモモ

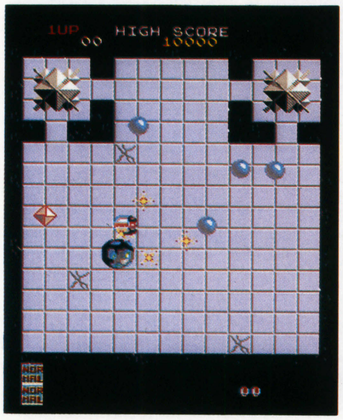


▲美少女モモが悪の怪人軍団と戦うアクション・ゲーム。ゲージためボタン連打か舞台に現れるつむじ風によりワンダーモモへと変身する。1987年製

ドラゴンセイバー

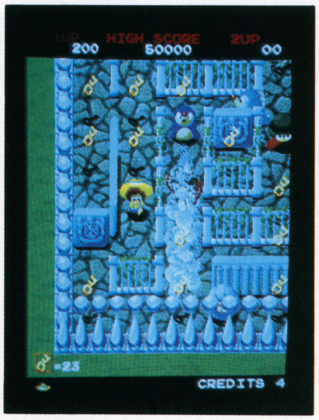
▶『ドラゴンスピリット』の続編。2人同時プレイが可能になり，パワーをためて強力な気合い弾を撃つ特殊攻撃が導入された。1990年発売

モトス



◀フィールド上の敵を体当たりで弾き飛ばすアクション・ゲーム。自機を強化するパーツの選択が勝負の決め手となる。1985年製

ロンパーズ



◀1989年発売のアクション・ゲーム。迫りくるモンスターを石版を倒してやっつけながら，迷路上に浮かぶ鍵を集めていく。全61面

3Dアクション『風のクロノア』も出るゾ

■ナムコ　■価格未定　■97年発売予定

ナムコから待望のPSオリジナル作品が発表された。タイトルは『風のクロノア～door to phantomile～』。舞台は，人々が見た夢のエネルギーでできた世界「ファントマイル」。この世界に伝わる幻の「月の国」伝説が本当かどうかを確かめるため，ファントマイルの「風の村ブリーガル」に住む主人公クロノアが，親友のヒューポーとともにファンタスティックな冒険をくり広げる。ゲーム内容は3Dアクションで，フィールドを駆ける主人公の動きに合わせて視点がさまざまに変化するぞ。キャラクターもカワイイので，女の子にもオススメだ。

◀主人公・クロノアが走る姿はとってもラブリー♥

©NAMCO LTD.

※画面は開発中のものです。また，『スカイキッド』『ローリングサンダー』『ワンダーモモ』『ロンパーズ』の4作品はアーケード版の写真を使用しています。

発売間近の『サガ』をはじめ，スクウェアの新作4本が勢ぞろい

『パラサイト・イヴ』

■価格未定　■発売日未定

瀬名秀明氏原作の小説をもとに，スクウェアがLAスタジオでRPG『パラサイト・イヴ』を開発中であることが発表された。「ミトコンドリアの反乱」という原作の設定のみを活かした，ニューヨークが舞台のまったく新しい物語が描かれていく。制作総指揮には『FF』シリーズを統括する坂口博信氏があたり，キャラクター・デザインを野村哲也氏が担当。くわえてハリウッドのノウハウを持つデジタル映像アーティストたちが多数参加している。クオリティの高いビジュアルを含め，『FFVII』以上に映画的演出を盛りこんだ作品となる予定だ。

◀この女性が主人公アヤ・ブレア。野村氏のデザインが光る！

◀▼現段階でこのクオリティを実現！本編も期待大だね

キャラクター・デザインは野村哲也氏だ！

『アインハンダー』

■価格未定　■発売日未定

スクウェア初の横スクロール・タイプのシューティングとなる『アインハンダー』は，さまざまなアイデアや演出が盛りこまれている作品だ。なかでも敵から武器を奪って自分のものにする"ガン・スナッチャー"と呼ばれるシステムは，ゲームの戦略を左右する重要なもので，敵の編成やボスに合わせて装備を変えることがクリアへの近道になるだろう。

ほかにも光と影を演出する立体的なグラフィックは，ポリゴンの特性を活かしてこそ生み出せたものだ。街の光に照らされて浮かび上がる自機や光の尾を引きながら飛びかう銃弾など，まるでSF映画でも見ているような錯覚にとらわれてしまう。さらに，ステージ間の流れを止めない「ノン・ブレイク」といったシステムもウレシイかぎり。「スクウェアが作るとシューティングはこうなる！」という作品をぜひ完成させてほしいものだ。

装備の変更が勝利への鍵だ

▲▶右の写真の自機・エンディミオンの下部に注目してほしい。上の写真では持っていなかったガンポッドがしっかり装備されているのだ

『フロントミッション セカンド』

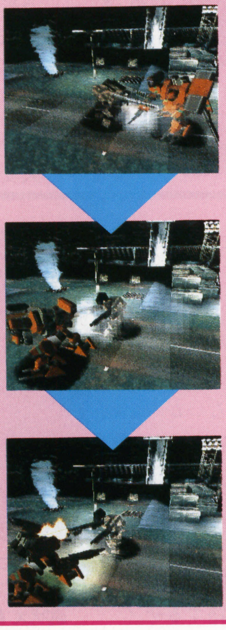
■価格未定　■発売日未定

以前お伝えした『オルタナティブ』とはべつに，正式な続編として発売されるのが，この『フロントミッション セカンド』だ。戦闘方式もマス状のマップで戦う前作のシステムを継承しており，違和感なくプレイできるぞ。さらに戦闘シーンでは，ヴァンツァーが1対1で戦う姿を3Dポリゴンで再現するなど，新しい魅力も満載。メカ好きなら買うしか！

◀機体のセットアップもさらに充実しているゾ！

▶タクティカル画面は状況を把握しやすいのがイイね

見よ！華麗なる戦闘シーン



◀ヴァンツァー同士の戦いは迫力満点！

◀高速でダッシュして相手の背後を取る

◀そして攻撃！…なんて場面が展開する

『サガ フロンティア』

■6,800円　■7月11日発売予定

『サガ』シリーズの特徴と言えば，選択肢で物語の展開が変わるフリーシナリオなど自由度の高さが挙げられる。最新作である『サガ フロンティア』でもそのシステムはしっかり継承されているぞ。その最たる例は，7人の主人公の誰を選んだかで物語の目的や過程，そして結末までがまったくちがうものに変化する点。主人公のバリエーションも，正義のヒーローからロボット，妖魔まで多種多様となっている。前述のフリーシナリオとあいまって，長期にわたり楽しめることウケアイだ。従来の『サガ』ファン以外も挑戦してみてはいかがかな？

今夏はコレでキマリ！

▲▶一本道のRPGが多いなか，これだけ自由度が高いのは魅力的。お約束のド派手な魔法もバッチリだしね

©1997スクウェア　※画面は開発中のものです。
©スクウェア

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

今回は大学祭のイベントに参加！ ガンスリンガーで盛り上がったぜ！

メルシー。ベニ松である。

今月で俺も三十になる。フランス語でいえばトランタンだ。んー，モンスターの名前みたいだぜ。

で，じつは今年，俺は大学に通っている。

入り直したワケじゃない。入学したのは十九のときだから12年目になる。いや，ホントに。ふつう8年までだけど，俺の場合仕事が忙しくて4年休学してるから，12年生。もちろん考えられる最高学年である。

今年が卒業へのラストチャンス。ところが昔落としたフランス語がたくさん残っていやしてねェ。おかげで月曜から金曜まで毎日通わないといかんのですよ。あーキツイ。この歳で語学の予習せにゃならんとは。

この学校づいてる状況を知ってか知らずか（知らんわな），俺のもとに一通のFAXが届けられた。大学の学園祭でM：tGのフルコモントーナメントを行なうので，ゲストとしてきてほしいとのこと。

おもしろそうじゃん。参りましょう。

◀見よ！ この来場者の数を。入場無料なので小中学生もかなりいた模様

てなワケで去る6月8日，東京は国立（国分寺と立川の間だからこういう駅名だそうな）にある官学の雄，山下 章が8年かけて卒業したあの一橋大学へと行ってきた。イベント名は『LABOMBA杯』。カード資産に左右されないコモンカードのみで構築したデッキを用いてのタイプIIトーナメントである。ってコトは赤緑が有利じゃない？ 黒もいいか。

◀勝者への賞品（ブースター）につられて長蛇の列が。俺は負け過ぎたか？

会場となる体育館に着いて驚いた。おそらくは学園祭でのギャザイベントにそんなに人は集まらないだろうとタカをくくっていたのだが，俺が会場入りした時点でもはや収容人員をオーバーする客の入りなのだ。たしかにイベント告知のチラシは都内のカードショップにかなり置かれていたようだが，それにしてもこんなに集まるとは……もしかしてみんなデュエルに餓えているのか!?

予想をはるかに越える盛況に，出場枠にかぎりのあるフルコモン戦からあぶれた人々も多数出てしまった。ほかに通常のタイプII戦も企画されてはいたものの，とても全員が参加できる規模ではない。

◀予選の終わったイベント後半は2対2のクロスファイヤーも行なわれた

そこで俺の出番である。今回ゲストとしての俺の役割はガンスリンガー。全軍40部隊を数える中から持参した16デッキで，トーナメントに出場できなかった来場客がシラけてしまわないよう全力で接待しようではないか。

このとき俺の心の中にあったのは，先日の『グランプリTOKYO』で精力的にイベントを盛り上げてくれた外国人ゲストたちの姿であった。彼らが教えてくれた精神を，今こそこの俺が受け継ぐのだ。

結果，ガンスリンガーは午前午後を合わせて25戦，12勝13敗という成績を残して惜しまれつつ終了した。当然といえば当然だが，挑戦してくる人のほとんどがタイプII本気デッキでツラかったッス。それでもそこそこの勝ち星を挙げられたのは，コモンデッキ同士の対戦で勝率が良かったから。うーん，ファンデッキばかり組み過ぎか？ でも，ギャラリーには喜んでもらえたハズだ。

あっという間に終わった1日だったが，俺も大変楽しかった。イベントはかくあるべし。

ニコチン・タールの部屋

それにしてもこのイベント，大学のサークル主催にしては非常にうまく運営されていたように思う。企画書のFAXをもらったときには大規模すぎて無謀では？と感じたのだが，フタを開けてみればさしたる混乱もなく，96人出場のフルコモン戦もすんなりと進行したようだ。ちなみに優勝者のデッキは予想に反して赤青。第五版からコモンに組み込まれたRemove Soul（サモンのみカウンターできる）が効いていたようだ。

ただ，出場者の中にはデッキを土地とクリーチャーと呪文に分け，それを順番に組み合わせてシャッフルしたと考える人も少なからずいたようだ。初心者なら仕方ないかもしれないが，それは明らかに積みこみってヤツだ。もう二度とやってはいけないよ。

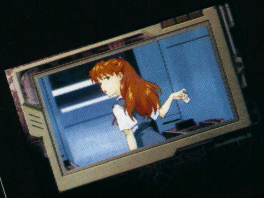
こんなイベントに呼んでもらえるなら，今後も俺は可能なかぎり参加したいと思っている。企画があれば，ベーマガ編集部までFAXか手紙で送ってくれ！ 必ず連絡するぜ！

▲フルコモン戦に出場し，3回戦であえなく憤死した小江哲。「いや，ホント惜しかったんスよ」と遠吠えするも，またしても世界は遠のいた感じ

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！97年7月に発売される全325本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション



CONTENTS

3 Windows95(63作)
8 Windows3.1(24作)
10 ハイブリッド(44作)
14 Macintosh(28作)
16 DOS/Vパソコン(2作)
16 PC-9801&9821(2作)
16 コンビニ販売専用パソコンソフト(6作)
17 ニンテンドウ64(1作)
18 セガサターン(27作)
22 プレイステーション(56作)
28 ゲームボーイ(12作)
29 PC-FX(2作)
30 スーパーファミコン(1作)
30 バーチャルボーイ(0作)
30 PCエンジン(0作)
30 3DO(0作)
30 M2(0作)
31 アーケードゲーム(10作)
33 ネオジオ&ネオジオCD(0作)
34 ゲーム・ミュージック&ビデオ(47作)

8
1997

マイコンBASICマガジン8月号とじ込み付録

今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT20

今月もトップは『信長の野望・将星録』。これで3か月連続の首位を守った。2位には、定番作品の新バージョンとなる『MSフライトシミュレータVer6.0』が初登場。4位の『DIABLO』とあわせて、海外勢の活躍が目立っている。500円という定価が魅力の『ショックプライス500』シリーズからは、麻雀が登場。『ぷよぷよ』の低価格版もランクインをつづけているし、安さは強さということか。

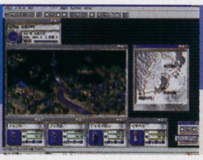
1 前1位 3回

信長の野望・将星録
●光栄　●11,800円
●SLG　●Win95

2 初登場

マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版
●マイクロソフト　●オープン価格
●フライトSLG　●Win95

3 ↑前4位 3回



ルナティックドーン 前途への道標
●アートディンク　●7,800円
●RPG　●Win95

4 前3位 2回

DIABLO（日本語マニュアル付英語版）
●ソース　●オープン価格
●ARPG　●Win95

5 前2位 2回

ウイニングポスト3
●光栄　●11,800円
●競馬SLG　●Win95

6 初登場

ファーランドサーガ　時の道標
●TGL　●9,800円
●SLG+RPG　●Win95

7 初登場

毛利元就～誓いの三矢
●光栄　●9,800円
●SLG+RPG　●Win95

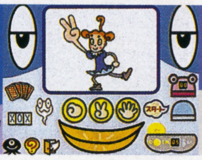
8 ↑前12位 2回

AI将棋 Ver2.0 for Windows95/NT4.0
●アスキーサムシンググッド　●9,800円
●将棋　●Win95

9 前7位 3回

RPGツクール95
●アスキー　●9,800円
●ツール　●Win95

10 ↑再登場 3回



ポンキッキーズCD-ROM ゴー！ゴー！コニーちゃん
●ジャストシステム　●4,800円
●エンターテインメント　●ハイブリッド

順位	タイトル	データ	前回
11	ショックプライス500 麻雀	●ソニー・ミュージックエンタテインメント ●500円 ●麻雀 ●ハイブリッド	初登場
12	スレイヤーズでぢたるコレクションVol.2 スレイヤーズ はいぱあ・TV～リナと無敵のごー行でぇたぁふぁいる	●角川書店 ●5,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	初登場
13	新 英雄伝説	●日本ファルコム ●7,800円／9,800円（プレミアム版） ●RPG ●Win95	↑前16位 2回
14	麻雀	●アスキー ●2,750円 ●麻雀 ●Win95	初登場
15	ぷよぷよ for Windows リプライスエディション	●クエスト ●2,480円 ●アクションパズル ●Win95／3.1	前10位 2回
16	ナムコヒストリーVOL.1	●ナムコ ●5,200円 ●オムニバス ●Win95	初登場
17	帝国華撃団電幕倶楽部～サクラ大戦電脳アクセサリー集	●セガ ●3,980円 ●スクリーンセーバー ●Win95	前5位 2回
18	偽典・女神転生～東京黙示録	●アスキー ●12,800円 ●RPG ●PC-98	前8位 2回
19	野球道3	●日本クリエイト ●10,800円／8,800円（初回限定分） ●野球SLG ●Win95	前6位 3回
20	大航海時代III～Costa del Sol	●光栄 ●9,800円 ●SLG ●Win95,Mac	↑再登場 6回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 茨城県 ●コナン販売つくば本店☎0298-52-9801 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 群馬県 ●ソフトショッププラム☎0272-53-7590 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 千葉県●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141 神奈川県 ●THE Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 山梨県 ●甲府コンピュータセンター☎0552-32-5033 長野県 ●LaOXヒナタコンピュータ館☎026-237-2221●コーワテック☎0263-26-5552 富山県 ●ヤマダ電機TeccLandコンピュータ館富山店☎0764-21-0193 石川県 ●無線パーツ金沢店☎0762-31-6822 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●すみやパソコンアイランド浜松西伊場店☎053-457-3888●パソコンショップエグゼ☎0537-23-6674●パワーマート掛川店☎0537-24-4033●パワーマート浜松ささがせ店☎053-422-2662 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋2号店☎052-251-1190●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●パソコンハウスダイナ☎052-261-7830 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 滋賀県 ●ぱそこん倶楽部（ファミコンランド草津店）☎0775-67-5183●Power's Kid's Land☎0775-43-3915 兵庫県 ●星電社 ☎078-843-8261 広島県 ●デオデオ可部店☎082-814-2344●ハイパーブルート広島五日市店 ☎082-921-5040 山口県 ●アムズテック☎0836-35-9673 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ千葉店☎043-221-7175●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

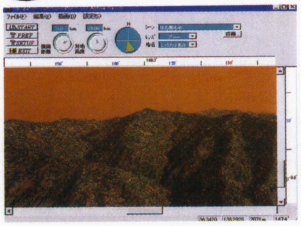
今月の新作

劇場映画の完結編も公開，パソコンでも「エヴァ旋風」か？

社会現象ともいえる熱狂的ファンを生み出した「新世紀エヴァンゲリオン」が，ついにWin95ゲームソフトになって登場。本編を制作しているガイナックスが送り出してくるだけに，そのクオリティには期待がかかる。イルカのような生物「フィンフィン」との交流をはかるコミュニケーション・ソフト『テオ』は，ソフト単品のほかにマウスパッドなどを同梱したセットも発売。サターンへの移植が待たれる『バーチャファイター3』は，そのデスクトップ素材集が，ひと足早く発売されることになった。　（伊藤真臣）

山と自然の旅シリーズVol.9 南アルプス

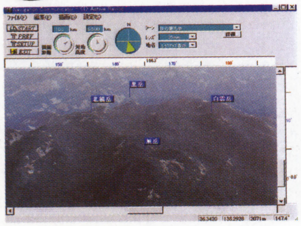
7/3　■インターリミテッドロジック　■エンターテインメント　■3,800円　■CD-ROM



日本各地の山々を，豊富なデータとビジュアルで紹介する旅情報ソフト。9作目は南アルプスがテーマ。実際の観光には欠かせない，温泉や旅館といった地図情報も網羅している。MMX対応。

山と自然の旅シリーズVol.10 日本百名山

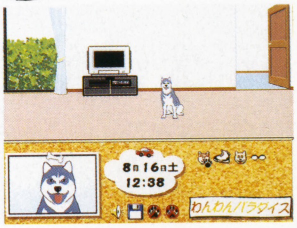
7/3　■インターリミテッドロジック　■エンターテインメント　■3,800円　■CD-ROM



日本にある著名な山々を，観光情報とともに紹介するCD-ROM。視点を自由に切りかえて山岳風景を楽しむことができ，バーチャル登山の雰囲気が味わえる。GPSの各機器にも対応。

わんわんパラダイス

7/4　■Spike　■SLG　■5,800円　■CD-ROM



愛犬を3年間無事に育てることが目的のペット育成シミュレーション。月曜日にスケジュールを入力すると，それにそってペットが行動する。基礎知識集で犬の習性について学ぶこともできる。

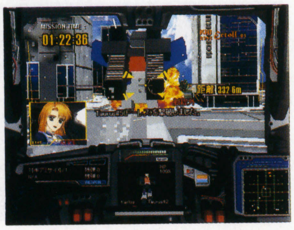
AI囲碁6 for Windows95/NT4.0

7/4　■アスキーサムシンググッド　■囲碁　■12,800円　■CD-ROM

デビッド・フォットランド制作の人工知能技術を使用したAI囲碁ソフト。ネット対戦中に会話を楽しむことができるチャット機能を搭載している。3種類の碁盤が用意され，短時間での対局も可。

ターゲットギア

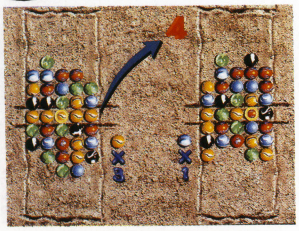
7/11　■ITOCHU　■アクション　■8,800円　■CD-ROM



人型陸戦兵器「ギア」を駆って戦う，3Dタイプのロボット・アクション・ゲーム。プレイヤーは3人の隊員を率いる隊長となって，ミッションをクリアしていく。ジョイスティック対応。

マーブル

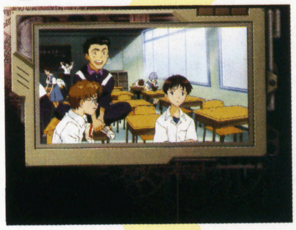
7/11　■Spike　■教育　■3,800円　■CD-ROM



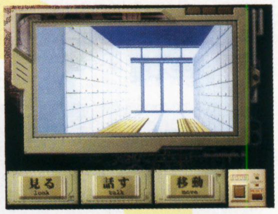
［海外から移植］同じ色のマーブルをそろえて消していくパズルゲーム。上下から降ってくるマーブルを，カーソルを動かして並びかえる。同色が3つそろうと消え，5つそろうと相手に攻撃ができる。

新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド

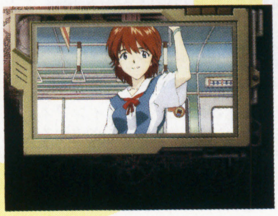
7/11　■ガイナックス　■AVG　■14,800円　■CD-ROM（4枚組）



完結編の公開をひかえた「新世紀エヴァンゲリオン」が，パソコン・ゲームになって登場。ゲーム・オリジナル・キャラの霧島マナをヒロインにした，原作とはべつのエピソードが展開する。



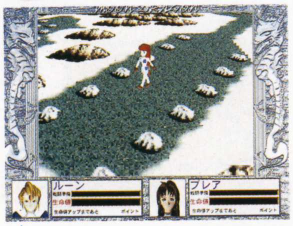
▶ゲーム初登場の新キャラクターたちは，物語にどうからんでくるのだろうか



◀サブ・タイトルの「鋼鉄～」が何を意味するのか，それはいずれあきらかに？

ムーンドラゴン

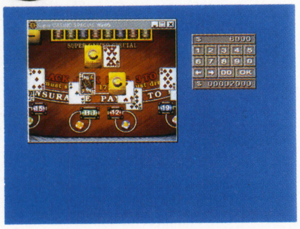
7/11　■ガイアエンタテインメント　■RPG　■7,800円　■CD-ROM



プレアとルーンという姉弟が活躍するファンタジーRPG。父をさがす旅をつづけるふたりが，ククル島にたどりついたところから物語がはじまる。会話は声優を起用してのフルボイス・システム。

スーパーカジノスペシャル

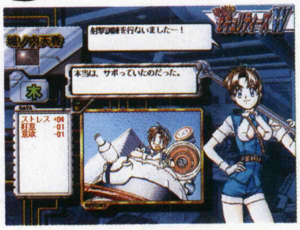
7/11　■ココナッツジャパンエンターテインメント　■テーブルゲーム　■8,800円　■CD-ROM



［プレイステーションから移植］バカラやルーレットといった，7つのギャンブルを収録したカジノゲーム。コンピュータに人間性を持たせたるために，運や判断力といったパラメータが設定されている。

はいぱぁセキュリティーズW

7/11　■パック・イン・ソフト　■SLG　■6,800円（予価）　■CD-ROM



近未来，民営化された警察を舞台に，新米婦人警官3人を育てあげていくSLG。住民の支持率を気にしながら，一人前の警官になるように進めていく。初回分には特別CDが同梱される。

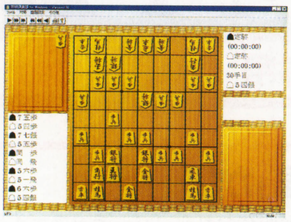
ニャンだーライフ

7/11　■メディアラボ　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

『ワンだーライフ』の姉妹編にあたるペット育成SLG。アメリカンショートヘアーなど人気の猫3種を，実写取り込みの映像で再現。生まれつきの性質やしつけかたによって，性格が変化する。

将棋倶楽部 for Windows

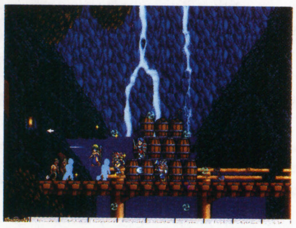
7/11 ■ヘクト ■将棋 ■5,800円 ■CD-ROM



32ビットの高速思考を採用した本格派将棋ソフト。5段階の難易度調整が可能で，初心者から上級者まで幅広く楽しむことができる。金田秀信の出題による，詰め将棋50問も同時収録。

ソーサリアンフォーエバー レギュラー版

7/11 ■日本ファルコム ■ARPG ■7,800円 ■CD-ROM



根強い人気を誇る『ソーサリアン』がWin95版となって復活。マップや魔法などの視覚効果を265色に一新，シナリオも新しくなった。マウス操作に対応したことで，より快適さが増している。

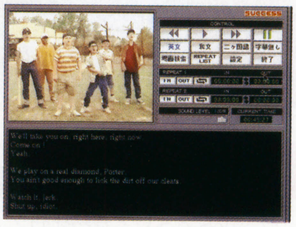
デジグ・ライトシリーズ8「ラッセン」

7/17 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

パソコン上で手軽にジグソーパズルが楽しめる『デジグ・ライト』シリーズの第8弾。マリンアートの第一人者，クリスチャン・R・ラッセンの作品を，20点のパズルとして収録。セーバー機能つき。

バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット～Sandlot

7/18 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



名作映画を教材に英語を学ぶ『バーチャル・シアター・シリーズ』第7作。セリフ単位での早送りや巻きもどしができ，反復して学習ができる。わからない単語をすぐ引ける辞書機能も搭載。

すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望

7/18 ■ITOCHU ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

紀元前1世紀のローマを舞台にした都市建設シミュレーション。プレイヤーは文武両道の英雄シーザーをめざし，未開の土地を開拓していく。コロシアムや公衆浴場といった，当時の建設物も再現。

ファンタズム2～切り裂かれた記憶（パズル）

7/18 ■シエラ・パイオニア ■AVG ■11,800円 ■CD-ROM(5枚組)

［海外から移植］生き血や生首といった過激な表現が話題を呼んだサイコホラーAVG。殺人事件に巻き込まれた主人公は，その事件との関わりを知るため，過去の記憶をたどることを決意する。

カトちゃんセイバー for Windows95

7/18 ■ポニーキャニオン ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

ドリフターズの加藤 茶をデフォルメしたキャラクター「カトちゃん」のスクリーンセーバー。往年の名曲にのってカトちゃんが元気に動きまわる。MIDIファイルやボイス集も収録。

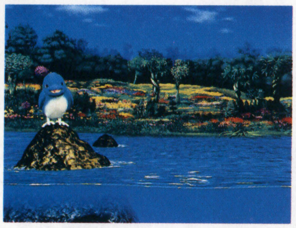
テオ もうひとつの地球 ～レム川のほとり

7/18 ■富士通 ■データ集 ■5,800円(予価) ■CD-ROM

仮想の生き物，フィンフィンを相手にコミュニケーションを楽しむインタラクティブSLG。今回の舞台はレム川で，水中を器用に泳ぐ姿が鑑賞できる。ゲームに必要な基本セットは別売り。

テオ もうひとつの地球 ～フィンフィンわくわくセット

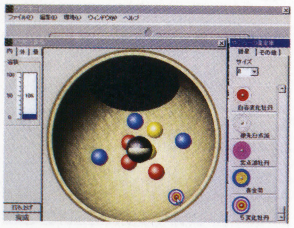
7/18 ■富士通 ■SLG ■16,800円(予価) ■CD-ROM



仮想の惑星テオに住む生物フィンフィンと，専用のセンサーを使って交流するSLGソフト。新シナリオ『レム川のほとり』と基本セットが同梱された特別パックで，限定3,000本の発売。

花火職人になろうの豪華版

7/18 ■魔法株式会社 ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM



昨年発売になった花火打ち上げSLG『花火職人になろう！』がパワーアップされて登場。仕掛け花火が作れるようになったほか，セーバー機能も追加。花火にくわしくなれるCD-ROM辞典つき。

NBAパワーダンカーズ

7/24 ■コナミ ■バスケットボール ■6,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］NBA全29チームが実名で登場するバスケットボール・ゲーム。従来のモードに加えて，プレイオフまでの1シーズンを戦う「シーズン・モード」を新たに搭載。

アサシン2015

7/25 ■ココナッツジャパンエンターテインメント ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］2015年の近未来を舞台にしたSFアクション・ゲーム。パートナーからの無線指示だけをたよりに，敵アジトからの脱出をはかる。ステージの区切りにはムービーが挿入。

日本の名峰パノラマ紀行 第四集 谷川連峰

7/25 ■富士通 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

豊富な映像と自然な効果音で，山登りの楽しみを仮想的に体験できるソフト。谷川連峰の魅力を，ロッククライマーである松本龍雄が解説してくれる。山に棲む野鳥や，山小屋の情報も網羅。

バーチャファイター3 Win-PCコレクション

7/25 ■イージー・コンピューター・システム ■素材集 ■1,980円 ■CD-ROM

サターンへの移植も決定した『バーチャファイター3』の素材集が登場。未発表作品を含んだ壁紙集ほか，万年カレンダーやアイコンなどを収録。キャラの顔をそろえるスロット・ゲームでも遊べる。

新テーマパーク ～遊園地をつくろう

7/25 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］遊園地経営SLG『テーマパーク』のパワーアップ版がパソコンに登場。設置できるアトラクションが約2倍に増えたほか，シナリオ・モードも追加された。

デジタル攻略セット 三國志V

7/25 ■光栄 ■SLG／エンターテインメント ■16,800円 ■CD-ROM(3枚組)

歴史シミュレーションの人気作『三國志V with パワーアップキット』に，『デジタルハンドブック』がついたセットパック。攻略に必要なデータを，ゲームをプレイしながらできる。

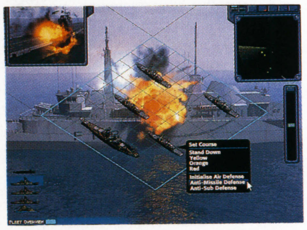
デジタル攻略セット 大航海時代III～Costa del Sol

7/25 ■光栄 ■SLG／エンターテインメント ■11,800円 ■CD-ROM(2枚組)

15世紀から16世紀にかけての航海者たちの冒険を描いた『大航海時代』。その3作目にあたる『～Costa del Sol』と，攻略のためのハンドブックCD-ROMが同梱されたセット。

バトルシップCD-ROM日本語版 for Windows

7/下 ■ハズブロージャパン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



［海外から移植］昔から多くの人に親しまれている大海戦ゲームをCD-ROM化。クラシックとウルティメイトという2つのバージョンを収録している。最大で4人までのネット対戦が可能。

マンガ日本の歴史・CD-ROM第4巻

7月 ■ITC ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM(4枚組)

石ノ森章太郎のコミックをベースにしたCD-ROMソフト。漫画を読みながら，気軽に歴史を学ぶことができる。本作では「原始」にあたる石器時代と，「近代」である文明開化の時代を収録。

前号追補タイトル

犬大好き

4/25 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

かわいらしい犬たちがデスクトップを飾る日めくりカレンダーCD-ROM。背景は4種類の色から選択でき，写真をクリックすると鳴き声も聞ける。自分のペットを画像として登録することも可能。

前号追補タイトル

おもしろ倶楽部 3Dもじらー

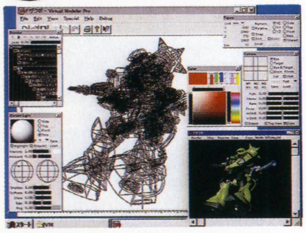
4/25 ■キヤノンソフトウェア ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

楽しみながら漢字が学べる，小学生向けの学習ソフト。漢字の勉強のほかに，立体的に表示された文字を自由に動かして遊ぶこともできる。『おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.』とのデータ互換あり。

前号追補タイトル

ガンダム バーチャルモデラー プロ

4/25 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■19,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］モニター上で手軽にプラモデル作りが楽しめるCD-ROMソフト。各種のパーツを自在に組みあわせて，自分だけのガンダム・ジオラマを作成することができる。

前号追補タイトル

新 英雄伝説

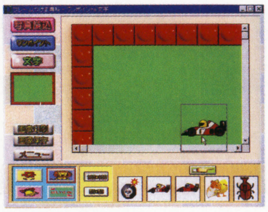
5/9 ■日本ファルコム ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM

［PC-9801から移植］'89年に発売された人気シリーズの第1作。グラフィックが256色に変更されたほか，各章のあいだにビジュアル・シーンを追加。BGMもMIDI音源に強化された。

前号追補タイトル

デジカメ フレームつけま専科！

5/15 ■総合ビジネスアシスト ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



デジタルカメラで撮った写真を加工することができるツールソフト。取り込んだ写真に，ワンポイントの絵や文字を貼り込むことができる。カラフルなフレームも300点を収録。

前号追補タイトル

銀河お嬢様伝説ユナ 万年日めくりカレンダー

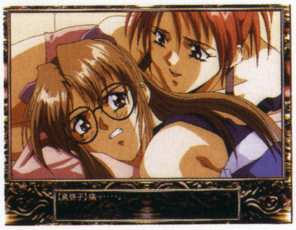
5/29 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,600円 ■CD-ROM

PCエンジンで発売されて以来，根強い人気を誇る『銀河お嬢様伝説ユナ』がデスクトップ・カレンダーになって登場。人気の高かった『～リミックス』を中心に，366枚の素材を収めている。

前号追補タイトル

EVE～バースト・エラー

5/30 ■シーズウェア ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)



［セガサターンから移植］ひとつの事件を，私立探偵と国家エージェントのふたりの視点で描くAVG。ザッピングを利用したマルチサイトシステムで，事件の核心へと近づいていく。R指定ソフト。

前号追補タイトル

ワンだーライフダッシュ

5/30 ■メディアラボ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

Win95とほぼ同時に発売された『ワンだーライフ』の低価格バージョン。ゴールデンレトリバーを育てるという内容はそのままに，フロッピーによるバックアップなどの機能を追加している。

前号追補タイトル

自然科学CD-ROMデータベース「自然界」魚類

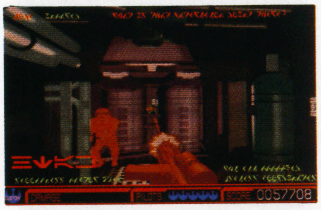
5/30 ■ナレッジリンク ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

地球上のあらゆる生物を，体系的に検索することができるデータベース・ソフト。第1弾の本作では魚類を収録，さまざまな角度からの検索が可能になっている。映像は動画をベースにして構成。

前号追補タイトル

レベルアサルト2 スペシャルパック メイキングマジック付

5/30 ■マイクロマウス ■3Dシューティング ■10,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］映画「スターウォーズ特別篇」の公開を記念して発売される『レベルアサルト2』の特別パック。ジョージ・ルーカスのインタビューなどを収録したCD-ROMが付属する。

前号追補タイトル

バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the DEAD

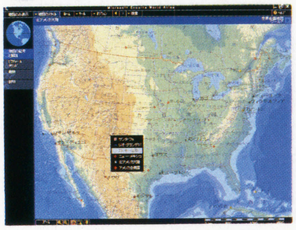
6/6 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

映画を鑑賞しながら英語の学習ができる『バーチャル・シアター・シリーズ』の第6弾。ホラー映画の傑作である「ゾンビ」を教材にして英会話が学べる。各セリフに対応した対訳解説書つき。

前号追補タイトル

マイクロソフト・エンカルタ ワールドアトラス

6/6 ■マイクロソフト ■図鑑 ■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］世界地図を地球儀のような球面データとして収録した，マルチメディア地理図鑑。降水量や人口密度といった14種の視点での表示ができる。主要都市の経済データも収録。

前号追補タイトル

ジャックニクラウス4日本語版

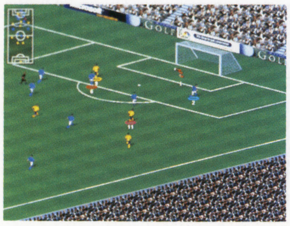
6/6 ■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界的プロ・ゴルファーのジャック・ニクラウスがコース設計を担当した本格派ゴルフゲーム。付属のツールで，自分だけのオリジナル・コースを作ることもできる。

前号追補タイトル

マイクロソフト サッカー

6/6 ■マイクロソフト ■サッカー ■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］92か国の強豪チームと対戦し，世界の頂点をめざすサッカー・ゲーム。選手の動きはモーション・キャプチャーにより再現している。通信対戦で最大4人までの対戦が可能。

前号追補タイトル

ギリシア・ローマ～カオスからエロスへ

6/26 ■インナーブレイン ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

神話をとおして，神々の足跡をたどる「神様の足あと」シリーズ第1弾。ロムネットという独自のシステムを採用し，関心を持った事項から，それに関連したホームページへジャンプすることができる。

前号追補タイトル

クリーチャーズ～ノームたちの世界

6/27 ■ヴァージンインタラクティブ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］人工生命の理論を組み込んだ，バーチャルペット育成ゲーム。1匹ずつがそれぞれに個性を持っていて，育てたノームは電子メールやフロッピーで交換することができる。

前号追補タイトル

大戦略マスターコンバット超兵器戦記

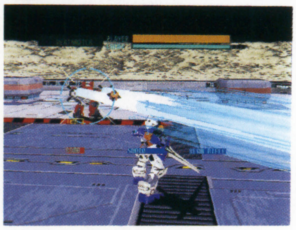
6/下 ■システムソフト ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM

『大戦略』シリーズの中でも，とくに幅広い層が楽しめる『マスターコンバット』の追加データ集。現代技術の域を超えた，陸上戦艦やロボット兵器の開発が可能になっている。

前号追補タイトル MMX専用

電脳戦機バーチャロン

6/13 ■セガ ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気の対戦型ロボット・アクション。機体の色が8種類に増えたほか，通信による対戦プレイもできる。MMXシステムのバンドル製品だったものを単体発売。

前号追補タイトル

ケルト～女神と英雄と妖精と

6/26 ■インナーブレイン ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

神話に登場する神々について知ることができる「神様の足あと」シリーズの第2弾。イラストや写真によって語られる物語以外に，現地の民族音楽もあわせて収録している。

前号追補タイトル

テクテク・キッズ3 ゴー・トゥ・スクール

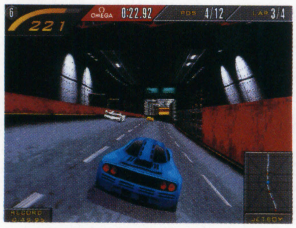
6/27 ■AFOON ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

NHK教育テレビでオンエア中の番組「音楽ファンタジーゆめ」のキャラクターを起用した子ども向け教育ソフト。コミーとハーディのふたりのキャラクターといっしょに，英語を楽しく学べる。

日本語マニュアル付英語版

NEED FOR SPEED II

6/6 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM



マクラーレンF1やジャガーXJ220といった，実在するスーパー・カーをモデルにしたレースゲーム。15種類のボディカラーのほか，ギア比やダウンフォースといった細部のセッティングも可能。

前号追補タイトル

スターウォーズ スクリーンセーバー スペシャルパック メイキングマジック付

6/13 ■マイクロマウス ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］「スターウォーズ特別篇」の日本封切りを記念して発売されるスペシャルパック。付属する『メイキングマジック』は，映画制作現場の風景などの映像を収めた特別CD-ROM。

前号追補タイトル

デジグ・ライトシリーズ7「ラスカル」

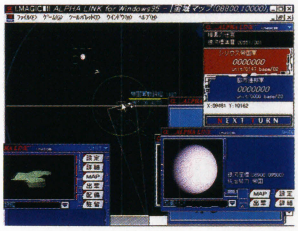
6/26 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

モニター上でジグソーパズルが楽しめる『デジグ・ライトシリーズ』第7弾。アニメ「あらいぐまラスカル」のイラスト20点を，最大300ピースのパズルとして収録している。オートセーブ機能つき。

前号追補タイトル

アルファーリンク ファブニル会戦＋デジタルコレクション

6/27 ■ITOCHU ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)



『メビウスリンク』シリーズの最新作『アルファーリンク』の外伝シナリオ集。本体も同梱されている。『デジタルコレクション』には，未公開作品を含む80枚のCGを収録。

日本語マニュアル付英語版

STAR TREK GENERATIONS

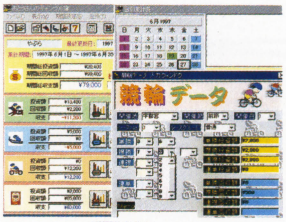
6/20 ■メディアクエスト ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

「スタートレック」のメンバーとともに，化学者ソーランの野望を打ち砕くアドベンチャー・ゲーム。キャラクターは15人の中から選択ができる。声優はすべて映画版キャストが担当。

前号追補タイトル

お父さんのギャンブル簿

6/15 ■総合ビジネスアシスト ■ユーティリティ ■8,800円 ■3.5'2HD

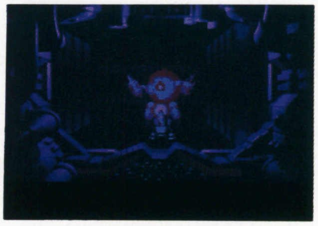


ギャンブルで使ったお金の状況を管理する収支計算用ソフト。パチンコ・競馬などのジャンル別収支のほか，期間別の出費なども表示。特定の日の収支を見ることができるカレンダー機能もあり。

前号追補タイトル

鉄人リターンズ・プレミアムバージョン

6/26 ■シナジー幾何学 ■3Dシューティング ■オープン価格 ■CD-ROM(2枚組)

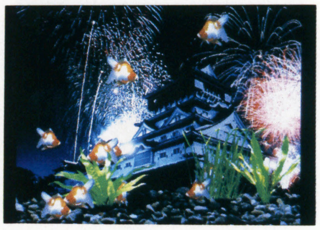


サイバーな世界観を持つ3Dシューティング『鉄人リターンズ』と，イメージCD『ATOMOS TETUJIN Re-Mix』の2枚組セット。『ATOMOS～』は，CDプレーヤーでの再生も可。

前号追補タイトル

金ぎょ

6/27 ■アクアシステム ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM



日本の夏の風物詩でもある金魚を題材にしたスクリーンセーバー。ユーザー自身が金魚を配置して，その泳ぐさまを堪能できる。リュウキン，クロデメキンなど4種の金魚を収録。

日本語マニュアル付英語版

STING：ALL THIS TIME

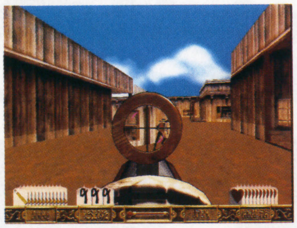
6/26 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■オープン価格 ■CD-ROM(2枚組)

ロック界のスーパースター，スティングの内面を知ることができるCD-ROM。スティングの人生観や音楽観のほか，両親や信仰についても語られている。44ページの日本語版ライナーが付属。

日本語マニュアル付英語版／PC-9821専用

OUTLAWS

6月 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM

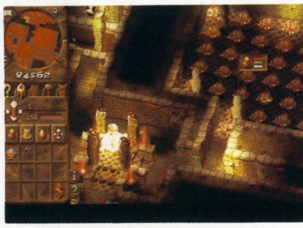


アメリカ西部の小さな町を舞台に、元陸軍司令官が活躍するアクション。悪徳領主の陰謀を打ち砕くため、はびこるギャングたちに立ち向かう。ネットワークで最大16人までの同時プレイが可能。

日本語マニュアル付英語版

DUNGEON KEEPER

7／11 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



ダンジョンの統治者（キーパー）となり、モンスター征伐にくる冒険者を撃退しつつ勢力を拡大させていくSLG。生み出した手下のモンスターはAIで自動的に活動する。映像の美しさも特徴。

日本語マニュアル付英語版

TRIPLE PLAY 98

7／4 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■野球 ■6,800円 ■CD-ROM

大リーグを題材にした、メジャーリーグ協会公認の野球ゲーム。モーション・キャプチャーにより選手の動きを忠実に再現している。監督としてプレイできるシミュレーション・モードも搭載。

日本語マニュアル付英語版

688(I)HUNTER/KILLER

7／25 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■価格未定 ■CD-ROM

軍事書籍の出版で有名な「Jane's」が監修をつとめる、コンバットSLGシリーズの最新作。水中探知器など、各種計器を駆使したリアルな潜水艦バトルが楽しめる。最大8人までの対戦が可能。

DataBase Windows95新作発売予定表

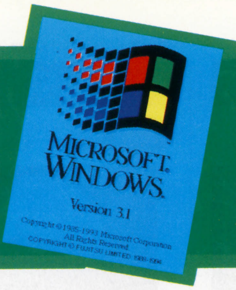
『ナムコヒストリー』第2弾が決定。NECインターチャネルからは『ピクシーガーデン』の続編が発売される。スクリーンセーバーでは『ツインビー』『プリンセスメーカーゆめみる妖精』などが発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月27日	★おうちでコンピュータスクール！キッズABC	教育	サンソフト	3,800円
	ウィザーズハーモニー for Windows95	SLG	ドリームキューブ	6,800円
	唐沢なをきの大富豪	カードゲーム	ボトムアップ	3,980円
6月30日	★ムーンリーディング	占い	インナーブレイン	3,980円
	★わたしのハムスター	データベース	インナーブレイン	3,500円
6月下旬	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	未定
6月予定	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
7月1日	★ヨーダストーリー日本語版	AVG	マイクロマウス	5,500円
7月11日	★世界遺産 時を超える旅～都市編	教養	富士通	6,800円
7月25日	★お父さんのための将棋	将棋	ITOCHU	(予) 3,980円
	★お父さんのための釣り	フィッシング	ITOCHU	(予) 3,980円
	★フォーチュン・ファンタジー	占い	シンクプラン	1,980円
	★フォーチュン・ファンタジー ファミリーバージョン	占い	シンクプラン	3,800円
	魔法使いになる方法 夢見る星の物語	シナリオ集	TGL	6,800円
	★世界の車窓から[VI]フランス編	エンターテインメント	富士通	6,600円
7月下旬	★ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	(予) 8,800円
	アマランスI	SLG+RPG	風雅システム	未定
8月1日	★キネマ旬報シネマデータベース アメリカ編	データベース	NECインターチャネル	8,500円
	★信長の野望・将星録パワーアップキット	ユーティリティ	光栄	5,800円
	★信長の野望・将星録 with パワーアップキット	SLG	光栄	13,800円
	★デジグ・ライトシリーズ9「ペンギンファミリー」	パズル	増田屋コーポレーション	2,800円
8月6日	ラヴェジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	6,800円
8月8日	★トンネルB1(仮)	シューティング	イマジニア	9,800円
	★プロピンボール タイムショック！	ピンボール	ゲームバンク	6,800円
	★トレイシー・ザ・ミステリー・トーク	教育	ゲオ	5,500円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	パチンコホール～新装大開店	パチンコ	ネクストン	9,800円
	花火職人になろうの普及版	SLG	魔法株式会社	7,000円
8月22日	★アルケミスト	SLG	ビームエンターテインメント	7,800円
8月28日	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集 Vol.4 どきどきびっくり箱	スクリーンセーバー	コナミ	(予) 6,800円
8月29日	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
8月中旬	デスクトップのメイドさん第2巻「シンディ」	素材集	ヘキサ	未定
8月下旬	★クェイク	3Dシューティング	ゲームバンク	未定
	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
	★くのいちボイスグラフィーVOL.1「葉隠 楓」	データベース	翔泳社	(予) 4,800円
	★くのいちボイスグラフィーVOL.2「遠野深雪」	データベース	翔泳社	(予) 4,800円
8月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻	教育	ITC	6,800円
	バイオハザード	AVG	カプコン	6,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
夏頃予定	快刀乱麻	SLG	イマジニア	未定
	★ピクシーガーデン アドバンスド	SLG	NECインターチャネル	未定
	エグマ(VR)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	MAJORLEAGUE BASEBALL'98(マ)	野球	シエラ・パイオニア	7,800円
	ブルーサンゴ	AVG	ジャイロ	7,800円
	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	9,800円
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
	★The秘書	ツール	ナグザット	未定
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」哺乳類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
9月4日	★デジグ・ライトシリーズ10「トーマス・マックナイト」(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
9月5日	日本の名峰パノラマ紀行 第五集 八ヶ岳連峰	データベース	富士通	5,800円
9月6日	★ディスクステーション16号〈秋号〉	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
9月12日	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 8,800円
	パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月30日	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
9月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻	教育	ITC	6,800円
	インターステート'76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ブラックマジック	SLG	ウィズ	9,800円
	iM1A2エイブラハム	SLG	G.M.F	未定
	チッパー海へ行く～小さなビーバーの大冒険	AVG	シナジー幾何学	未定
	★「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	★実機パチスロ3 山佐マジック	パチスロ	ネクストン	7,800円
	DARKFORCES II:JEDI KNIGHT(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	10,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
10月25日	ブルーヒート～背徳の天使達	AVG	東芝EMI	(予) 9,800円
10月下旬	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
10月予定	アディダス パワーサッカー(仮)	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	(予)10,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
11月下旬	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
11月予定	★ダークレイン	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
秋頃予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	★G-ポリス	シューティング	ゲームバンク	7,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	ボール オブ スティール	ピンボール	ゲームバンク	4,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	8,800円
	★ナムコヒストリーVOL.2	オムニバス	ナムコ	未定
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	ビストロ	SLG	PSD	(予) 7,800円
	時の国のエルフェンリート	SLG	ビームエンタテインメント	(予) 9,800円
	ロードス島戦記II～五色の魔竜	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND(モンキーアイランド3)(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	THE REBELLION(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	パドルピンボール(仮)	アクション	マインドウェア	5,800円
12月予定	★HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★クェイクII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
年末予定	★ウォークラフトIIアドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
	★スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定
97年予定	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	F1運営シミュレーション(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	ドライブ	マクシス	未定
	MAGIC EXPANSION NET(仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
98年2月予定	★ゾーク・グランド・インクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★ヘビーギア	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
98年春頃予定	維新の嵐II(仮)	SLG+RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊	SLG	G.A.M.	12,800円
未定	★上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★スクリーミング デーモンズ オーバー ヨーロッパ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★ネットストーム	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★ブラッドオーメン:レガシー オブ ケイン	RPG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★ヘクセンII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	虚空漂流ニルゲンツ(VR)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	PGA TOUR PRO(マ)	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	ストリートファイターZERO2	対戦格闘	カプコン	未定
	おもしろ倶楽部3Dでき～るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	★ツインビースクリーンセーバー	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ときめきメモリアル～forever with you	SLG	コナミ	未定
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	FALLEN HAVEN(マ)	フライトSLG	G.M.F	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
	サクラ大戦デジタルデータ集	スクリーンセーバー	セガ	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ(MMX)	レーシング	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	★自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III～白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	くりっくクロスロード	パズル	ビクターソフト	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●NBAハングタイム(ゲームバンク)7月17日●ディスティニー(G.M.F)7月18日●ファーランドストーリー四つの封印(TGL)未定→6月20日●インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0(DDPデジタルパブリッシング)5月下旬→6月27日●おるちゅばんエビちゅ 人生ぱひぇてんこもり(ガイナックス)[Windows3.1でも動作可能]●プレイドルフィン(アーバンプラント)5月→7月●血統表+競走成績データベースソフト 熱血解析2 for Windows95(秀和システム)6月中旬→6月30日●バスフィッシャーマン(Spike)5月→5月30日●たまごっちCD-ROM(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)6月20日→6月16日●大逆鱗II(ゲームバンク)6月下旬→6月19日●マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版(マイクロソフト)5月16日→6月6日●ロードス島戦記～灰色の魔女(マイクロキャビン)6月下旬→7月11日●お父さんのための競馬(ITOCHU)[Windows3.1では動作不可]●マイクロソフト・ゲックス for Windows95日本語版(マイクロソフト)3月14日→6月6日

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作



Windows3.1

WINDOWS 3.1

エコロジー 空カン・空ビンって，ちゃんとリサイクルしてる？

いまでこそ自然保護という機運は高まってきているが，かつて人間たちはみずからの欲望を満たすべく，象牙や虎の皮などを乱獲。結果として，数多くの動物が絶滅の危機にさらされることになった。そういった動物たちを救うために作られたのが，かのワシントン条約。このソフトは，同条約で指定されている保護動物の紹介を中心に，自然保護の思想を子どもにもわかりやすく伝える，教育的なオムニバス・ソフトなのである。

収録されているのは「太陽の魔法」という絵本，チェスのようにコマを動かしていくボードゲーム，そして前述した保護動物図鑑の3つのモード。とくに図鑑には，人間たちがいかにして動物を絶滅の危機に追いやったかが書かれている。同じ人間が行なったことに，目を背けずに問題を直視しよう。

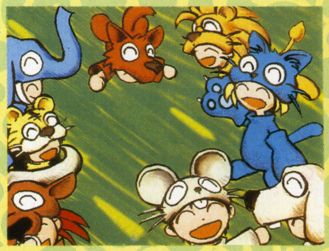
また，ソフト起動時には，日付ごとに毎日変わる自然保護メッセージが流れる。空カンはリサイクルに，紙をムダに使わないなど，日常でできる自然保護を教えてくれるのだ。自然保護は決してむずかしいものではなく，誰にでもできること。まずは身のまわりのことからはじめよう。（山田真也）

生命の雫 〜条約に守られしものたち

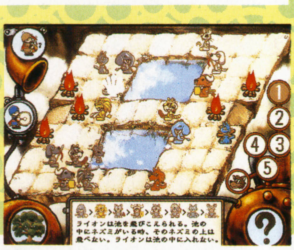
■Witty Wolf ■エンターテインメント
■6,800円 ■7月発売予定

▼絶滅の危機に瀕している動物の図鑑を収録。人間の愚行までも書かれている

自然を大切にね!!



▲▶「太陽の魔法」という絵本で，自然と社会，科学のかかわりあいが語られる



▶チェス風の陣取りミニゲームも楽しめる

今月の新作

今月もタイトル数が少なめだが，その中でも教育ソフトが目につく。とはいえ，国語や算数など特定の単元を学習するタイプではなく，雑学的な知識が身につくという内容のものが多いのが特徴的だ。また，人気ソフト『シヴィライゼーションII』の特別限定パックが発売される。中身はすべて日本語版なので，英語版しか持っていない人も，この機会に購入してみるといいだろう。

Windows95対応

くりくりクリックの学習カレンダー

7/4 ■テイチク ■教育 ■4,900円 ■CD-ROM

ロボットのくりくりクリックとともに，月々の行事やイベントをとおして学習するエデュテインメント・ソフト。電子ペットのコロンにエサを与えて育てる，育成SLGの要素もある。

Windows95対応

サラブレッドブリーダー97 for Windows

7/11 ■ヘクト ■競馬SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］競走馬を育成し，歴代の名馬たちと対決する競馬SLG。昭和39年から平成8年まで，33年間の中央競馬のデータを収録。マルチタスクで複数の馬を同時管理できる。

Windows95対応

むしむしQ

7/25 ■ペック／NHK ■教育 ■5,800円（予価） ■CD-ROM

NHK教育テレビで放送中の番組「なんでもQ」をもとに，虫に関するクイズなどで構成した教育ソフト。全52問のクイズのほか，8曲の歌やぬり絵なども収録している。Mac版も同梱。

Windows95対応

「くまのプーさん」プリント・スタジオ

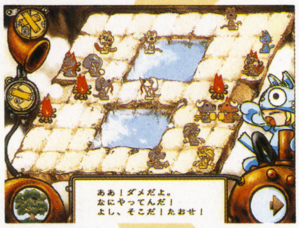
7/25 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］プリンター用ツールの同名シリーズに「くまのプーさん」が登場。プーさんとその仲間たちの絵柄を，100種類以上収録した。カレンダーや招待状，ぬり絵などが手軽に作成できる。

Windows95対応

生命の雫〜条約に守られしものたち

7月 ■Witty Wolf ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



図鑑やミニゲームなどで，自然保護を学ぶ教育的オムニバス・ソフト。「太陽の魔法」というショート・ストーリーを軸に，人間と科学が行なってきた環境破壊や自然の大切さを解説する。

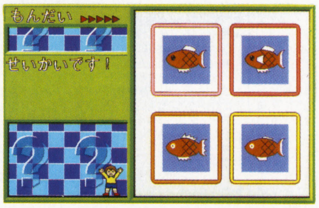
▶かわいいグラフィックと童話のようなストーリーで，自然保護の思想を伝える

◀ワシントン条約で保護されている動物たちも，図鑑などで紹介されている

前号追補タイトル Windows95対応

図形認識〜絵の記憶

5/30 ■イマジニア ■教育 ■2,480円 ■CD-ROM



昨年発売された教育ソフト『左脳開発シリーズ図形認識』から，「えのきおく」の部分を抜粋してまとめた廉価版。有名小学校への合格を狙った内容で，総合監修は東大名誉教授の竹内　均。

前号追補タイトル Windows95対応

デジタル棋書シリーズ

■亘香通商 ■データベース
■各2,719円 ■3.5'2HD

囲碁・将棋の名対局や著名棋士による期書を収録した，データベース・ソフト。「実戦譜シリーズ」と「棋書シリーズ」があり，石田芳夫や加藤正夫などが著した棋書が1作ずつ収録されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月23日	第9期開竜王戦	将棋データベース	亘香通商	2,719円
7月上旬	第46期王将戦	将棋データベース	亘香通商	2,719円
1月21日	石の攻め方	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月15日	基本手筋100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月25日	第51期本因坊戦	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月30日	ヨセの手筋	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
2月21日	定石はずれのとがめ方	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
2月27日	三段挑戦の詰碁100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
3月20日	裏の裏定石必勝法	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
4月10日	1996囲碁名局年鑑	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
5月1日	大斜大作戦	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
6月下旬	囲碁部最強者挑戦シリーズ'96	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
6月下旬	五段突破の詰碁100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円

前号追補タイトル Windows95対応

UBIキッズパック パユタと氷の悪魔／アクンタ

6／27 ■UBIソフト ■教育
■9,800円 ■CD-ROM

イヌイット民話をもとにした『パユタと氷の悪魔』と，『アクンタ』をカップリングした教育ソフトセット。物語以外に，ジグソーパズルやカラオケなど，多彩なミニゲームも楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

出没！アド街ック天国Vol.2 ～自由が丘・三軒茶屋・駒沢十三宿・都立大学編

6／13 ■イマジニア ■エンターテインメント
■5,800円 ■CD-ROM

▶「ギャルコレ」など，番組でもおなじみのコーナーがそのまま収録されている

◀街に関するクイズは，かなりマニアック。ご当地の人でもわからないかも？

テレビ東京系列で放映されている同名番組をもとにしたタウンガイドの第2弾。街の歴史やグルメ・スポットなど，各種情報を幅広く収録。番組で制作した街のCMやクイズなども楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

ゴールド シヴィライゼーションII

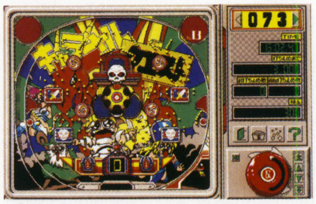
6／13 ■メディアクエスト ■SLG
■12,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 戦争や外交などの政治的手段で街を発展させるSLGの特別限定パック。発売中の同名ソフトとシナリオ集の完全日本語版と，日本語公式戦略ガイドが同梱されている。限定3,000本。

前号追補タイトル Windows95対応

パチンコ&クイズ

6／27 ■I.S.C ■オムニバス
■9,800円 ■CD-ROM



クイズとパチンコが楽しめる娯楽オムニバス。同社から以前発売されたパチンコ・ソフトの人気10機種と，ジグソーパズルやまちがいさがしなどのお手軽なクイズが，あわせて楽しめる。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

家庭用ゲーム機で発売が予定されていた『キャット・ザ・リパー』が，同日にWin3.1でもリリースされた。イッセイ尾形が出演するエデュテインメント・ソフトも発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月30日	アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
6月予定	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
7月8日	★イッセイ尾形の サイエンス何だらまんだら	教育	TDK	8,000円
7月18日	★キャット・ザ・リパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	7,800円
7月25日	★おやゆび姫	絵本	アポロンクリエイト	3,800円
7月中旬	クリック&クリエイト	ツール	富士通	未定
7月予定	楽しい詰め碁 第4巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
8月1日	★パネルウォーク for Windows	パズル	ありがた屋	5,800円
8月15日	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
8月16日	★ベトナム1968 Vol. 2 for Windows 暗殺&捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
8月中旬	ふるさとむかしあそび ・広場編(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
8月予定	★飛龍	将棋データベース	亘香通商	12,000円
夏頃予定	棋太平	将棋	SPS	未定
	宇宙のランデヴ～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	3Dウルトラミニゴルフ	ゴルフ	シエラ・パイオニア	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	★アーティスティックペーパークラフト ポップアップグリーティングカード	ツール	ナグザット	3,980円
	★3Dフォトフレーム(仮)	素材集	ナグザット	3,980円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月5日	エーベルージュ・スペシャル ～恋と魔法の学園生活	SLG	富士通	(予) 9,800円
9月下旬	CASINO DELUXE 2 (マ)	テーブルゲーム	シエラ・パイオニア	3,500円
9月予定	FPSゴルフ(仮)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	(予) 6,600円
11月予定	楽しい詰め碁 第5巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
97年予定	スーパーマインド(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	ビーバス&バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ザ・プロ将棋 振り飛車の闘い編	将棋	富士通	未定
	ザ・プロ将棋 相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定

■発売中止が決定した作品……●SKI制服向上委員会2.正義の味方参上！編(広美)●幻想動物鑑(広美)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デジタルトイズ ウォーターゲーム(トミー)6月下旬→7月3日●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows(クエスト)6月→未定●パユタと氷の悪魔(UBIソフト)6月→6月27日●第二十期棋聖戦～激突の譜(G.A.M.)5月下旬→6月6日●おるちゅばんエビちゅ 人生ぱひぇてんこもり(ガイナックス)[Windows3.1対応]●ぷるんぱ～きせかえワン・ツー・チェンジ！(WittyWolf)6月下旬→6月27日●ベトナム1968 Vol.1 for Windows(ありがた屋)5月31日→6月28日●お父さんのための競馬(ITOCHU)[Windows3.1では動作不可]

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

今月の新作

セーバーで いまはなつかし アニソンと 特撮テーマを 歌う楽しさ

あいかわらずデータベース的ソフトが多いハイブリッドだが，今月は『東映テレビヒーロー主題歌1』『東映テレビアニメ主題歌1』という2本のスクリーンセーバー集に注目したい。

昔なつかしのアニメや特撮ヒーローものの，オープニングやエンディングの歌がパソコン上で完全再現されるソフトなのだ。収録されているラインナップも幅広く，「狼少年ケン」や「アパッチ野球軍」，「仮面の忍者赤影」や「イナズマン」といった，いまも耳に残ってはなれない曲ばかり。

アニメソングや特撮テーマ曲のデータベース・ソフトとしても活用できる。なつかしく見ても，ものめずらしく見ても，どっちにしても楽しいぞ。　（山田真也）

Windows95 & Macintosh

香港キッス

7／1　■ジャストシステム　■写真集　■4,800円　■CD-ROM

写真家のアラーキーこと荒木経惟が，返還直前の香港をとらえたCD-ROMつき写真集。あわただしい香港の街と人々の写真5,000枚の中から600点を厳選。アラーキー語録なども鑑賞できる。

Windows95対応

日本百名山 第一集

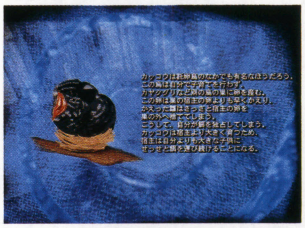
7／3　■シンフォレスト　■写真集　■3,900円　■CD-ROM

日本各地にそびえたつ名山の姿を200枚の写真でとらえた7連作の写真集。第一集では立山や剱岳，鹿島槍ヶ岳などの北アルプスの風景を中心に，山岳ガイドやパノラマ写真などを収録している。

Windows95対応

生命 40億年はるかな旅 第2巻

7／4　■NECインターチャネル　■教養　■8,800円　■CD-ROM



NHKで放映された同名番組のCD-ROM第2巻。テレビの第5～7話を中心に構成されており，性のシステムや昆虫たちの会話などについて，ビジュアル年表などを使用してわかりやすく解説する。

Windows95対応

生命 40億年はるかな旅 第3巻

7／4　■NECインターチャネル　■教養　■8,800円　■CD-ROM

CGを駆使した構成で話題を呼んだ，NHK番組のCD-ROM完結編。テレビ放映された第8～10話をもとに，ヒトが地球上で進化し，現在にいたるまでの過程を，約60分の動画などで詳細に解説。

Windows95対応

オーシャンライフ～ミクロネシア編

7／11　■富士通　■教養　■8,500円（予価）　■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］海洋生物の生態やダイビング・スポットなどの情報を収録した教養ソフト。フィリピン東方に位置する太平洋上の群島，ミクロネシアの海洋生物を約150種以上収録している。

Windows95 & Macintosh

新機動戦記ガンダムW デジタルメモリアルズ

7／11　■サンライズ　■素材集　■5,800円　■CD-ROM

女性を中心に人気の高い，『ガンダム』シリーズの1作を題材とした素材集。セル画などがメインのカラー・イラスト100点以上をはじめ，名セリフを収録したボイス集や音楽集なども楽しめる。

▶シリーズではめずらしく，メカよりも主役の少年たちのほうの人気が高い

◀挿入歌のインスト・バージョンも収録。デフォルメされたキャラがかわいい

Windows95 & Macintosh

名馬の殿堂 ライスシャワー

7／18　■ポニーキャニオン　■データベース　■4,800円　■CD-ROM

競馬史に残る名馬を多角的に検証するデータ集の最新作。京都競馬場で壮絶な最期を遂げたライスシャワーの生涯を，生前の映像や調教師へのインタビュー，全レース記録などでふり返る。

Windows95 & Macintosh

プレミアムカーシリーズ ニッサンスカイラインGT-R

7／18　■ポニーキャニオン　■データベース　■3,800円　■CD-ROM

サーキットでさまざまな伝説を築いたニッサンの名車を解剖したデータ集。エンジンからインテリアにいたるまでのスペックや写真，レース記録に加え，走行映像も25分収録している。

Windows95 & Macintosh

プレミアムカーシリーズ トヨタ2000GT／トヨタ5800

7／18　■ポニーキャニオン　■データベース　■3,800円　■CD-ROM

映画「007」シリーズでボンドカーにもなった2000GTと，同時期に活躍した5800のデータ集。20分の走行映像や，当時打ち立てた記録やパーツの画像，オーナーズ・クラブなどを紹介。

Windows95 & Macintosh

レース・クイーン カミングアウト

7／18　■ポニーキャニオン　■データベース　■5,800円　■CD-ROM

国内のレースで活躍するレースクイーンたちの最新版データ集。とくにプライベートな部分のデータが充実しており，彼女たちや，その部屋の中などをあらゆる角度から見ることができる。

Windows95対応

蘭

7/24 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

“花の女王”と呼ばれている蘭の表情をとらえた写真集。20年間も蘭を撮りつづけている写真家、蒲田恵三による128枚の作品のほか、蘭の基礎知識や「蘭の里」堂ヶ島の紹介などを収録。

Windows95 & Macintosh

AICビジュアルファイル.1

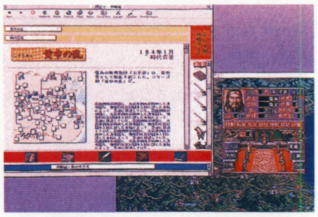
7/25 ■AICスピリッツ ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

人気デザイナーたちが参加した、多彩なビジュアルを収めた素材集マガジン。すぎやま現象、牧野竜一などが描き下ろした壁紙&セーバー集をはじめ、AVGやミニゲームなども連載される。

Windows95対応

三國志V デジタルハンドブック

7/25 ■光栄 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

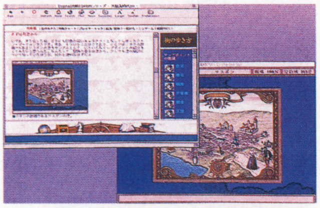


人気の歴史SLG『三國志V』の攻略法を、CD-ROMにまとめたハンドブック。『三國志V』と同時に起動することができる。あらゆるデータを収録しているほか、ハイパーリンク機能で検索も可能。

Windows95対応

大航海時代III~Costa del Sol デジタルハンドブック

7/25 ■光栄 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

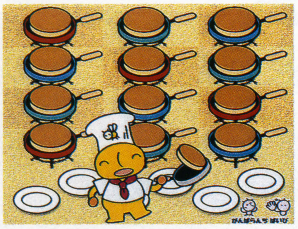


人気の同名SLGの攻略法をデジタル化した攻略ガイドソフト。既刊のハンドブック2冊の内容に加えて、書籍に掲載しきれなかったデータなども収録。『大航海時代III』と同時に動かせる。

Windows95 & Macintosh

のりピーの数字の星の大冒険

7/31 ■富士通パソコンシステムズ ■教育 ■5,550円 ■CD-ROM



タレントの酒井法子がデザインしたキャラ「のりピー」と算数の勉強をする教育ソフト。数字の星を探検し、10種類以上のゲームで遊びながら、比較や加減算など算数の基本を学ぶことができる。

Windows95 & Macintosh

スイス鉄道紀行

7/上 ■東京書籍 ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

国鉄と70社の私鉄が乗り入れるスイスの鉄道を、すべて網羅したデータ集。TGVといった有名な超特急から、氷河急行などの山岳鉄道やアルプスの登山鉄道まで、多彩な写真や路線図が見られる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

花のアレンジメント

1/中 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

人気のフラワー・アレンジメントについて、藤田宏子の執筆により紹介するガイドソフト。約90種類の花の索引のほか、花や道具の選びかたなどアレンジメントの基礎から応用までを学べる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

はじめてのお菓子作り

2/7 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

自分で作るのはむずかしいと思われがちな、お菓子のレシピ約50種類を収録した料理ガイド。城戸崎 愛の執筆による基礎知識や用語集などとあわせ、初心者にもできるお菓子の作りかたを紹介。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

はじめての野菜料理

3/14 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

ヘルシーな生活には欠かせない、野菜料理の数々を紹介するレシピ集。青菜類や根菜類など、57種の野菜を各種方法で調理する。215種類の料理法のほか、ドレッシングの作りかたなども収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

失敗しないダイエット

4/11 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

ダイエットに関するデータベース・ソフト。低カロリーの料理や弁当のレシピを、ジャンル別に区分して解説。外食メニュー151品目のカロリー表や、基礎知識に関するQ&Aなども参照できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

美少女画廊

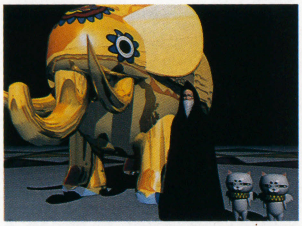
4/25 ■インナーブレイン ■画集 ■3,980円 ■CD-ROM

ファンロード編集部が推薦した、12人の新人作家たちが競演する美少女画集。「学園生活」や「水着コンテスト」など、作家たちが挑戦した5つのテーマ、合計60作のイラストを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

ねこぢるうどん完璧版

4/25 ■大和堂 ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

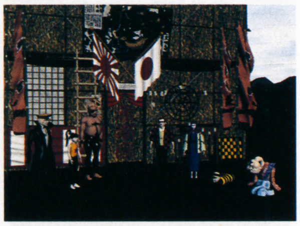


マンガ雑誌「ガロ」をはじめ、さまざまな雑誌に顔を出す子ネコ姉弟のデジコミ第2弾。3D・CGで展開する姉弟の無邪気な“いぢわる”が、前作未発表ぶんも含めて楽しめる。セーバーも6本収録。

前号追補タイトル Windows95対応

少女椿

4/25 ■大和堂 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



月刊「ガロ」に連載されていた、丸尾末広作の同名マンガをデジタル化。モノクロだった原作の全コマをカラー化し、3Dムービーやオリジナル BGMなどで、独特の妖しく耽美な世界を再現する。

前号追補タイトル Windows95対応

ポーズデータ500

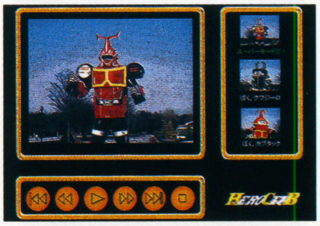
4/30 ■インナーブレイン ■データベース ■5,980円 ■CD-ROM

デザインなどに役立つ、人物ポーズの実写資料集の第2弾。前作『ポーズデータ5000』に未収録のポーズから、500のカットを選別。あらゆるポーズの正確なデッサンやバランスが参照できる。

前号追補タイトル Windows95対応

デジタルヒーロークラブ6

5/22 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM



特撮ヒーロー番組のデータ集。現在放送中の「電磁戦隊メガレンジャー」「ビーロボカブタック」を、各30分ずつムービーで収録。ほかにもヒーロー秘密図鑑や神経衰弱などが楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

シルクロードVol.2 民族、言語、宗教編

5/27 ■富士通 ■エンターテインメント ■3,400円 ■CD-ROM

長安からローマまでを結び、絹の交易路として栄えたシルクロードを掘りさげるCD-ROMつき書籍。シルクロード周辺に住む民族と、その言語&宗教を書籍の文章とCD-ROMの映像で紹介する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

大恋愛 ツーショット恋愛シミュレーションゲーム

5/31 ■インナーブレイン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

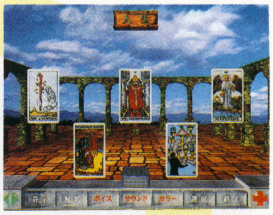
10人の女の子を相手に、モニター上で模擬合コンを行なう恋愛SLG。選び出した5人の女の子に10項目の質問をして、うまく会話をつづけていく。最後に告白してOKされるのが目的。

前号追補タイトル Windows95対応

バーチャル・タロット

6/6 ■エー・アイ・ソフト ■占い ■6,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 難解なイメージのあるタロット占いを手軽に楽しめるソフト。ケルト十字法など、10種類の展開法で占いができる。2人の専門家による現代的・伝統的なカードの解釈も収録。



▲むずかしそうなタロット占いだが、基本は簡単。要はカードの解釈しだいだ

◀米国の現代的な解釈と、英国の伝統的な解釈が、時代を超えてぶつかりあう!

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ハーブを楽しむ暮らし

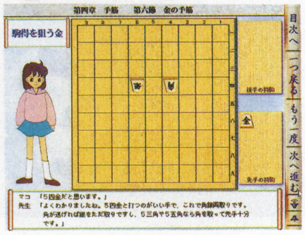
6/6 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

薬草や香草について解説した「JOY OF HERBS」をデジタル化。ラベンダーやバジルほか、代表的なハーブを約100種類収録した。栽培法からポプリや手作りカレー粉などへの応用までを紹介。

前号追補タイトル Windows95対応

マンガでおぼえる将棋の先生

6/13 ■ゼロ ■将棋 ■5,800円 ■CD-ROM



キャラクター同士の会話を読むことで、将棋の初歩から学習できる教則ソフト。駒の動かしかたにはじまり、囲いかたから居飛車、四間飛車など基本戦法までを、75問の練習問題をまじえて学べる。

前号追補タイトル Windows95対応

スワロウテイル

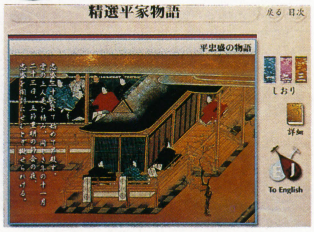
6/18 ■ポニーキャニオン ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM

昨年秋に公開された映画「スワロウテイル」の世界を検証するソフト。絵コンテやロケハンの記録、サブ・ストーリーなどで「イェンタウン」の秘密を探る。映画の監督である岩井俊二が監修。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

平家物語

6/20 ■富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ ■教養 ■7,000円 ■CD-ROM(2枚組)

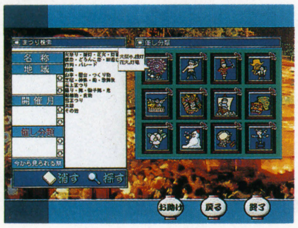


古典の名作である「平家物語」をデジタル化した文学ソフト。絵とナレーションで物語を再現するほか、100枚の絵巻や平家ゆかりの地ガイド、系図など、平家にまつわる資料集として活用できる。

前号追補タイトル Windows95対応

日本のまつり百科 東日本編

6/20 ■東京システムハウス ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM



日本各地でいまも受け継がれる祭りを、東日本にしぼって収録したデータ集。札幌の雪祭り、仙台の七夕、弘前のねぶたなど、150の祭りとその地域の詳細な観光データを、写真や動画で参照できる。

前号追補タイトル Windows95対応

オペラのすべて

6/21 ■キングレコード ■データベース ■9,800円(税込) ■CD-ROM

「オペラの歴史」の著者、永竹由幸の監修によるオペラデータ集。135タイトルの作品集をはじめ、76人の作曲家や148人の歌手リストを収録。ボローニャのオペラハウスの仮想体験もできる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

長沢幹夫のフライフィッシング初級編

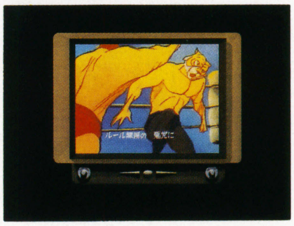
6/25 ■インナーブレイン ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

フライフィッシングの第一人者、長沢幹夫が解説する魚釣り入門の初心者編。道具や釣り場などの初歩的な部分から、技術的にむずかしいフライやラインのあやつりかたまで、詳細に解説する。

前号追補タイトル Windows95対応

スクリーンセーバー 東映テレビアニメ主題歌1

6/26 ■東映ビデオ ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM



なつかしのテレビアニメ番組のオープニング映像を、そのまま再現したセーバー集。「タイガーマスク」や「ひみつのアッコちゃん」など、エンディングもあわせて13作品24曲を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

スクリーンセーバー 東映テレビヒーロー主題歌1

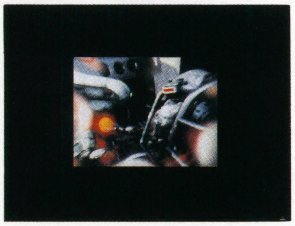
6/26 ■東映ビデオ ■スクリーンセーバー ■3,980円 ■CD-ROM

子どもたちに人気のあったヒーロー番組のオープニングおよびエンディングの映像を使ったセーバー集。「ジャイアントロボ」「超人バロム1」などの主題歌22曲が、モニター上にサクレツする。

前号追補タイトル Windows95 & Power Macintosh

アトモス テツジン リミックス

6/26 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■950円 ■CD-ROM



同社『鉄人』シリーズのCG作者である日下部 実と、テクノ・アーティストのDJ, Q'HEYによるコラボレーション作品。近未来サイバーCGムービーとテクノ・サウンドが融合する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

世界の安宿〜インド篇

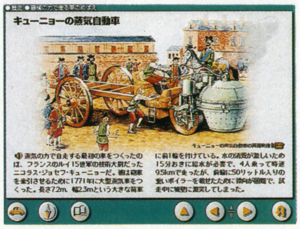
6/27 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

個人旅行に役立つ安宿の情報を収録した、CD-ROMガイドのインド編。1泊200円前後からの安宿を、宿主のコメントや写真などで紹介する。普通の宿では味わえない魅力が満載されている。

前号追補タイトル Windows95対応

マルチメディア自動車図鑑

6/30 ■アスキー ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM



CD-ROMつき図鑑シリーズの自動車編。車の歴史やメカニズム、めずらしい自動車などの貴重な資料を、約900点の写真・イラストと30本以上の動画で解説してくれる。

前号追補タイトル Windows95対応

ぴあMAPグルメ+駅すぱあと'97〜'98

6／下 ■イメージライブラリー／ぴあ／ヴァル研究所／ラムゼス ■データベース ■7,500円 ■CD-ROM

時間や運賃について効率的な路線を検索するソフト『駅すぱあと』と，グルメ・スポットを網羅した『ぴあMAPグルメ』が合体。デートや宴会など，用途におうじた最新版のデータが検索できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

はじめてのパン作り

6／下 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

一時期ブームになった，手作りパンのノウハウを紹介するレシピ集。目的ごとのパン生地の作りかたから，70種類ものオリジナル・メニュー，ジャムの作りかたまで，あらゆる知識を満載している。

前号追補タイトル Windows95対応

フレディフィッシュ2「学校のオバケ退治」事件！

6／30 ■メディアヴィジョン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］小さな魚のフレディが活躍する冒険をとおして，判断力などを養う知育ソフト。歌やパズルなどのミニゲームが用意されており，とくに歌は前作以上の曲数を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

BIRD ROM 富士山に住む野鳥たち

6月 ■ナグザット ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

富士山の近辺に住む野鳥の生態を，さまざまな角度から観察するデータ集。ファインダーで鳥を追うモードや鳥にまつわる3話のストーリー，ミニゲーム集など，多彩なモードが用意されている。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

小学館プロダクションから，都心と成田空港を結ぶ京成スカイライナーを運転するSLGが登場。ここのところ，Windows95専用（Windows3.1では動作不可）のハイブリッド版が増えてきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月26日	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
6月6日	★かっこいいぞ！にほんのれっしゃ	教育	ゲオ	3,800円
	★キュートなエミーと英語で遊ぼう	教育	ゲオ	4,700円
7月18日	ぼくできた！(仮)	教育	Spike	(予) 4,800円
	★世界一周鉄道の旅VOL.1 ニューヨーク発ロサンゼルス行	データベース	マルベニ	5,800円
	★世界一周鉄道の旅VOL.2 アメリカ発パナマ行	データベース	マルベニ	5,800円
	★世界一周鉄道の旅VOL.3 スウェーデン発イギリス行	データベース	マルベニ	5,800円
7月25日	★キッズ・ボックス リニューアル	教育	アスク講談社	4,800円
	★レースクイーン IN '97全日本GT選手権 レーシングビーナス	写真集	アポロンクリエイト	4,500円
	★セイバーマリオネットJ DAILY COLLECTION	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
7月30日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
7月下旬	★ランドセル小学3年	教育	がくげい	8,600円
	デジタルプラレール トーマス	データ集	トミー	3,500円
7月予定	CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル③ あかちゃんがうまれた	図鑑	ジャストシステム	4,800円
8月7日	マックナイト作品集 The Art of Thomas Mcknight	画集	シンフォレスト	3,900円
	★B.G.I.シリーズ 超時空要塞マクロス 〜15th ANNIVERSARY	素材集	パイオニアLDC	4,800円
8月28日	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
8月29日	★園芸の先生 観葉植物	教養	ゼロ	5,800円
8月下旬	クラシック・ランドVol.4 〜ビヴァルディ in ヴェネチア	エンターテインメント	PSD	5,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
8月予定	マックスとゆうれいじょう	教育	ジャストシステム	4,200円
	★プーさんのはじめてのABC	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
夏頃予定	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	あさりよしとお「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	9,800円
	SUEZEN CD-ROM画集「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	9,800円
	マンガCD-ROM倶楽部「あしたのジョーMANIAX」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	未定
	リブン〜ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	★レタスクラブ パパッと手料理3	教養	ナグザット	3,480円
	模型講座 ジオラマ編	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	3,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
9月1日	夢姫ラビー	教育	ソース	9,800円
9月上旬	★ウルトラマン図鑑2	データベース	講談社	7,800円
9月予定	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	★萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
	★萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	データベース	バンダイビジュアル	12,800円
	オーシャンライフ ポリネシア編	エンターテインメント	富士通	6,500円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	(予) 6,600円
10月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965〜1969	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
秋頃予定	日本百名山II(仮)	写真集	シンフォレスト	3,980円
	★「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
97年予定	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
未定	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
5月29日	★マルチメディア歌舞伎	データベース	アスキー	4,800円
6月19日	★香港ずぶずぶDEEPツアー	エンターテインメント	アスキーサムシンググッド	5,800円
6月27日	★シークレット オブ ザ ルクソール	AVG	インタープログ	9,800円
6月30日	★プロジェクトX 刻まれた神の掟	AVG	インナーブレイン	4,800円
7月19日	自動車だいすきトミカワールド	エンターテインメント	トミー	4,800円
7月25日	★ファーストPC	教育	アスク講談社	5,800円
7月中旬	★P-kies CD-ROM「えもじワープロ」	教育	ジャストシステム	5,200円
	★楽しいおりがみ遊び	教養	東京システムハウス	3,980円
8月8日	★リクくんのボクできた！Vol.1〈しつけ:お家〉編	教育	ゲオ	4,800円
	マイリトルコンポーザー・モーツァルトをきこう	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	3,800円
	★パソるんせんせい1	教育	PART ONE	4,800円
8月9日	★魅惑のエスニック料理	教養	東京システムハウス	3,980円
8月20日	アンダー・ザ・カバーズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	ソウル・オールマイティ・ザ・フォーマティブ・イヤーズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	デビュタントVol.3	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	ハービーハンコック リビングジャズ	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	マリーのアトリエ データライブラリーCD-ROM	データベース	東芝EMI	3,800円
8月22日	★鉄道運転シミュレーション「京成スカイライナー」	SLG	小学館プロダクション	5,800円
8月予定	天楼都市	AVG	ケイエスエス	(予) 9,800円
夏頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
9月5日	★おどおどおっでぃ 虹のほうせきをもとめて	AVG	I.D.C.メディアスタジオ	5,800円
9月予定	いのまたむつみ作品集〜Hades	画集	バンダイビジュアル	7,800円
秋頃予定	★インカーネイティア	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 6,800円
未定	星空の伝説〜ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説〜ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
▼Windows95専用 & PowerMac専用ハイブリッド				
夏頃予定	★ディズニーのマジック・アーティスト	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
9月1日	★ハラペコ月と星あつめ〜シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
10月1日	★アベラシオン〜シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
10月予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
11月予定	イエロー・ブリック・ロードIII〜ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
未定	★エリザベス・ペイトン	絵画集	シナジー幾何学	未定

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1〜AYAME(ガイナックス)97年→夏頃●スモッカの世界一周(CAIメディア共同開発)6月→7月20日●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)6月→9月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)6月→夏頃●スターサイト(ダットジャパン)未定／7,800円→(ゲオ)8月8日／9,800円●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)6月→7月20日●ザ・シェフ(ミカド)7月4日●ピスト(ズー)未定●センチメンタルグラフティ・卒業M コスチュームプレイヤー制服スタイルブック(インナーブレイン)5月3日→5月16日●マイリトルコンポーザー・チャイコフスキーをきこう(ダットジャパン)未定→(ソニー・ミュージックエンタテインメント)8月8日●どうなっちゃうの!?エルロイ エルロイ＆ブルーの△■○×大作戦〜めざせ！むしむしチャンピオン!!(アスク講談社)4月18日→4月24日●大正の文豪(新潮社／NECインターチャネル)5月下旬→7月18日●アートワンダー！(インフィニシス)5月下旬→7月●コンピュータで探検ごっこ③いってみようせかいのくにぐに(クエスト)5月29日→6月25日●コンピュータで探検ごっこ④アメリカあちこちたんけんだ！(クエスト)5月29日→6月25日●パーキング名人(テイチク)6月下旬→5月30日●ラブセラピー(バンダイビジュアル)6月25日→7月25日●デジタルプラレール＆トミカ共通パーツ(トミー)6月下旬→7月下旬●黒田征太郎+日暮真三 こころめくり(インナーブレイン)6月26日→7月下旬●タイム・マシーン365〜発想転換 雑学事典(ダットジャパン)5月23日→(ゲオ)8月8日●ジョナサン後編(CAIメディア共同開発)5月24日→5月23日●小学生の英語トレーニング①〜⑤(アテイン)6月12日→6月13日●ケンイチ君のトラベル英会話Vol.2〜ハラハラL.A.編(メディア・ナビゲーション)6月→6月27日

Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

新機軸 光栄ファンに朗報！公式ハンドブックが，より便利になった

光栄が，今月から新しいシリーズをリリースしてきた。『デジタル攻略CD-ROM』というもので，第1弾として『三國志V』『大航海時代III』が発売される。

もともと，光栄はこれまで公式ハンドブックを刊行していたが，これをCD-ROMに収録して検索性を向上させた『デジタルハンドブック』をハイブリッド版として発売する。『デジタル攻略セット』は，このソフトと，ゲーム本体をパックにしたものなのだ。

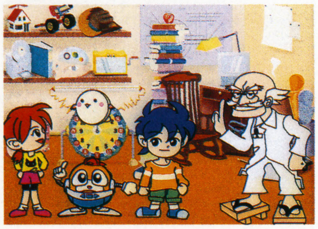
これを使えば，ディスプレイと本を視線が行ったりきたり，というわずらわしさから開放されることになる。また，単体でもデータベースとして利用できる。初心者からマニアまで，重宝しそうなソフトだ。　（林　秀人）

今月の新作

今月紹介する作品はバラエティに富んでいる。AVGでは，なんとCD7枚組というホラー大作『ファンタズム』が，いよいよ発売となる。海外作品だが，そのインパクトのある映像を堪能してほしい。現在もWin95版がランキングのトップを走る『信長の野望・将星録』も移植版が登場。イタチョコシステムの『ロデムッチ』は，いつもどおりに，独特の世界観を持った，ひとクセある内容だ。

くりくりクリックの学習カレンダー

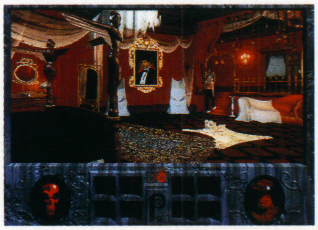
7/4　■テイチク　■教育　■4,900円　■CD-ROM



スーパーロボットのクリックといっしょに，年中行事や記念日に関する事柄を学習できるソフト。カーレース，カードゲーム，育成ゲームなど，さまざまな要素が盛り込まれている。

ファンタズム

7/18　■シエラ・パイオニア　■AVG　■11,800円　■CD-ROM（7枚組）



［海外から移植］全世界で大ヒットを記録したホラーAVG。大人を対象として作られており，本格的なシナリオと衝撃的な映像，豪華な俳優陣が特徴になっている。日本語字幕表示機能を装備。

むしむしQ

7/25　■ベック／NHK　■教育　■5,800円（予価）　■CD-ROM

NHK教育テレビで放送中の「なんでもQ」の1コーナーを教育ソフトに。虫をテーマにしたクイズなどが楽しめる。NHK制作の映像を使用しているムービーは，映像集としても利用できる。

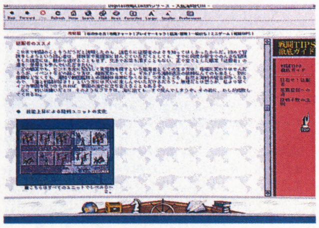
デジタル攻略セット 三國志V

7/25　■光栄　■SLG／エンターテインメント　■16,800円　■CD-ROM（3枚組）

同社の看板シリーズの最新作『三國志V with パワーアップキット』と，CD-ROMを媒体としたゲームガイド・ソフト『デジタルハンドブック』を同梱したシリーズ第1弾。

デジタル攻略セット 大航海時代III～Costa del Sol

7/25　■光栄　■SLG／エンターテインメント　■11,800円　■CD-ROM（2枚組）



ハイブリッド版の『デジタルハンドブック』とゲーム本体との同梱セットに，『大航海時代III』が登場。攻略やデータ集などを，ゲームプレイ中に手軽に参照できる。

信長の野望・将星録

7月　■光栄　■SLG　■11,800円　■CD-ROM

［Windows95から移植］武将となって，風雲の戦国時代を戦い抜く『信長の野望』シリーズの最新作。内政と戦闘が同一マップ上で行なわれるようになった。8人までのマルチプレイが可能。

ロデムッチ

7/31　■イタチョコシステム　■SLG　■3,500円　■3.5'2HD

同社のヒット作『野犬ロデム』の続編。のら犬のロデムとなって，森や町へさすらいの旅に出る。環境によってロデムの体質，外見に変化が現れるなど，育成ゲームとしての要素が追加された。

前号追補タイトル

デジタル棋書シリーズ

■亘香通商　■データベース　■各2,719円　■3.5'2HD

将棋または囲碁の棋譜を収録しているデータベース・シリーズ。タイトル戦での対局をすべて収録したソフトや，定石・戦法を収めていて練習ができるようになっているものなど，多彩な内容。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月23日	第9期竜王戦	将棋データベース	亘香通商	2,719円
7月上旬	第46期王将戦	将棋データベース	亘香通商	2,719円
1月10日	基本手筋100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月16日	石の攻め方	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月25日	第51期本因坊戦	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
1月29日	ヨセの手筋	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
2月18日	定石はずれのとがめ方	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
2月25日	三段挑戦の詰め碁100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
3月27日	裏の裏定石必勝法	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
4月10日	1996囲碁名局年鑑	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
4月26日	大斜大作戦	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
6月下旬	囲碁部最強者挑戦シリーズ'96	囲碁データベース	亘香通商	2,719円
6月下旬	五段突破の詰碁100	囲碁データベース	亘香通商	2,719円

前号追補タイトル

レベルアサルト2 スペシャルパック メイキングマジック付

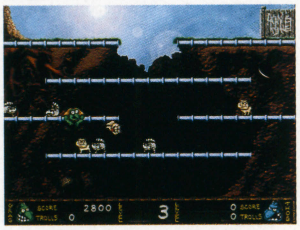
5/30　■マイクロマウス　■3Dシューティング　■9,800円　■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］すでに発売されている同タイトルに，「スター・ウォーズ特別篇」の制作風景や未公開シーンを収録したCD-ROM『メイキングマジック』を同梱した限定版パッケージ。

前号追補タイトル

ボンクヘッド日本語版

5/28 ■亘香通商 ■アクション ■5,800円 ■3.5'2HD

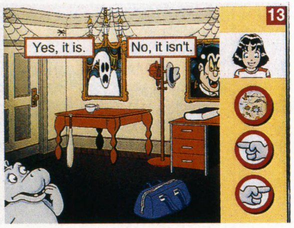


[海外から移植] なめらかな動きと美しいグラフィックが特徴のアクション・ゲーム。兄弟トロールをあやつって，唯一の攻撃手段である固い頭を活用して144のステージをクリアしていく。

前号追補タイトル

フレッドのぼうけん

5/30 ■eigo Media ■教育 ■9,950円 ■CD-ROM



はじめて英語を習う子ども向けに開発された，英語エデュテインメント。フレッドたちとともに，物語の世界でさまざまな発見をし，それに関連した英単語の自然な発音を学習する。

前号追補タイトル

出没！アド街ック天国VOL.2 ～自由が丘・三軒茶屋・駒沢十三宿・都立大学編

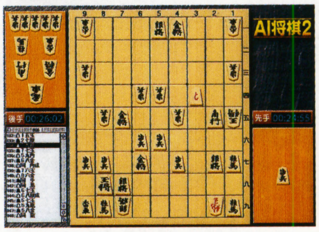
6/13 ■イマジニア ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ東京系列で放送中のバラエティ番組の内容をソフト化したシリーズの第2弾。前作の雰囲気をそのままに，収録件数を増加させている。東急線沿線の店やスポット情報を紹介。

前号追補タイトル

AI将棋Ver2.0 for Macintosh

6/26 ■アスキーサムシンググッド ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

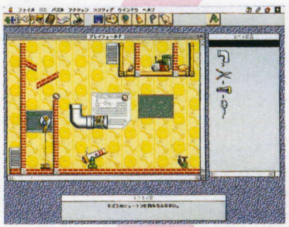


[Windows95から移植] アマチュア2～3段程度のの実力を持つ思考ルーチン「YSS7.0」を搭載した，本格的将棋ソフトの続編。インターネットを経由しての通信対局も楽しめるようになった。

前号追補タイトル

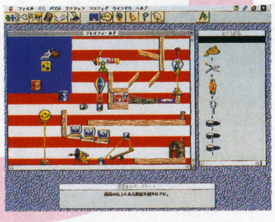
インクレディブル・マシーン3

6/27 ■サイベル ■パズル ■8,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] ボール，扇風機，風船など，さまざまなパーツを組みあわせて問題をクリアしていくパズルの第3弾。問題は150問以上が用意されている。新たに対戦機能も追加された。

▶もはや定番となったパズルゲーム。ふたりで交互に解く対戦も新録



◀パーツの動作や外観を変えることもできる。問題作成も可能だ

前号追補タイトル

飛龍

6/下 ■亘香通商 ■将棋データベース ■12,000円 ■3.5'2HD

自分の将棋対局棋譜を登録して，分類したり検索ができる定跡研究・棋譜管理用データベース・ソフト。編集した棋譜と最新定跡を比較することによって，棋力アップがはかれる。

日本語マニュアル付英語版

SUNDIAL

4/11 ■亘香通商 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

デスバレー，サンタクルーズなど，10種類のカリフォルニアの美しい風景を，実際の時間経過にあわせてデスクトップ上で再現する環境ソフト。太陽の動きにあわせて明暗が変化する。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

5作目でいったん終了した『世界の車窓から』が再スタートすることに。メディア・ファイブの予定作品が中止になったことで，ピピンアットマーク専用ソフトが消えてしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月25日	★世界の車窓から[VI]フランス編	エンターテインメント	富士通	6,600円
7月予定	アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
8月1日	★キネマ旬報シネマデータベース アメリカ編	データベース	NECインターチャネル	8,500円
8月7日	ときめきメモリアルスクリーン集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	(予) 4,800円
8月20日	★ちびまる子ちゃん スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ポニーキャニオン	未定
8月29日	★算数戦士ブラスター2 ～暗算都市の秘密	教育	ソース	9,800円
8月予定	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
夏頃予定	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	未定
	宇宙のランデヴ～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月12日	パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月中旬	クリック&クリエイト	ツール	富士通	未定
9月予定	水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	(予) 6,600円
秋頃予定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	波素館	7,500円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼パワーMac専用				
未定	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル(PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円

■発売中止が決定した作品……●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)●[ピピン専用]ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)●[ピピン専用]ラインの黄金(メディア・ファイブ)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh(クエスト)6月→未定●ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.2 うきうき弁当箱(コナミ)7月3日→7月17日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh(クエスト)6月→未定●英雄降臨～The Seven Heroes & Cinderella(アルファ・オメガソフト)価格未定→7,800円●あの素晴しいラーメンスペシャル(イタチョコシステム)5月21日→6月20日●バーチャル・シアター・シリーズ⑩スイッチング・チャンネル～Switching Channels(サクセス)6月下旬→6月30日●地球探検大博物館 鳥類館(DDPデジタルパブリッシング)6月上旬→7月4日●地球探検大博物館 キャット館(DDPデジタルパブリッシング)6月上旬→7月4日●DIABLO(ソース)6月→7月30日●たまごっちCD-ROM(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)6月20日→7月

今月は『RAC RALLY』の追加データ集1作のみの紹介。国産ソフトに期待したいのだが……。

日本語マニュアル付英語版

NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES

6/27
■イマジニア ■データ集
■4,800円(シングル版)/10,800円(バンドル版)
■CD-ROM(バンドル版は2枚組)

昨年発売された、ラリーレース・ゲーム『RAC RALLY』の追加コース集。個性的なコースが、新たに10コース分収録されている。新コースだけで遊ぶモードも加わっている。

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

今月の新エントリーは『コマンチ3』のみ。どうも日本語版が減少傾向だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月予定	アニモス(仮)	SLG	バンダイ	未定
	CHASM(マ)	3Dアクション	P&Aシェアウェア	(予) 7,800円
	ARMORED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
	★コマンチ3 日本語版	フライトSLG	マイクロマウス	(予)10,800円
夏頃予定	HEXEN 2 (マ)	3Dアクション	P&Aシェアウェア	未定
	SHADOW WARRIOR(マ)	3Dアクション	P&Aシェアウェア	(予) 7,800円
秋頃予定	アーキメディアン・ダイナスティ(仮)	SLG	アートディンク	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P&Aシェアウェア	(予) 7,800円
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ジェットストリーム2nd APPROACH(アクアシステム)5月31日→6月6日●ウォークラフトII～暗黒大戦その後(ソース)→ウォークラフトII～新たなる扉[タイトル変更]7月20日

(マ)……日本語マニュアル付英語版/★……今月DataBaseに初登場した新作

大宇宙絵巻 星の大海を,その手の中に収めるのだ!

シリーズ2年ぶりの新作『シュヴァルツシルトGX』が今月登場する。恐怖政治に支配された星系で,敢然と反旗をひるがえす若き国家元首となり,星系統一をめざすというのが,今回の物語。イベント数300以上,全5章という規模で,重厚かつ壮大なストーリーが描かれる。システム面も改良されており,初心者でも楽しめるような内容になっている。 (林 秀人)

◀多彩な登場人物が長大な物語を彩る

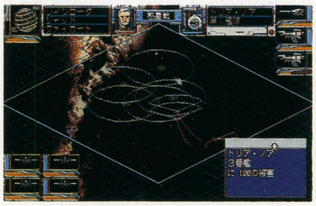
▶制作は当然、工画堂スタジオ。期待大

シュヴァルツシルトGX ～錆びた蒼星
■NECインターチャネル ■SLG
■9,800円 ■7月18日発売予定
※PC-9821専用

PC-9821専用

シュヴァルツシルトGX ～錆びた蒼星

7/18
■NECインターチャネル ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM

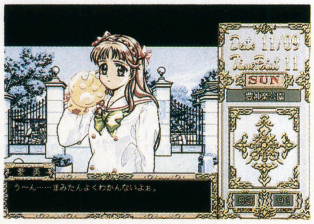


名作SLG『シュヴァルツシルト』シリーズの最新作。『EX』で好評だったリアルタイム戦闘を強化し,より緻密な戦闘を再現した。パーツの組みあわせによるオリジナル戦艦の建造も可能に。

前号追補タイトル

フォトジェニック 限定版

5/16
■サンソフト ■AVG
■8,900円 ■CD-ROM



風景カメラマンである主人公と,被写体として出会う3人の美少女たちがくり広げる恋愛フォトSLG。限定版には,特典としてマウスパッドと着せ替えスタンド・ポップが同梱されている。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

すでに動きが止まって数か月。もう新作は期待できないのか……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	時の伝説～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
▼PC-9821(256色, CPU386以上が必要な作品)				
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定

■発売中止が決定した作品……●ウォークラフトII～暗黒大戦その後(ソース)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●囲碁IV(アスキー)未定●ウォークラフトII～暗黒大戦(ソース)6月10日→7月30日●ジェットストリーム2nd APPROACH(アクアシステム)5月31日→6月6日

(※)……ハードディスク専用

コンビニ販売専用

ゲーム宝箱5号

■日本IBM ■オムニバス
■780円 ■CD-ROM ■Windows95

「バーチャコップ」「レイヤーセクション」など,全部で5タイトルの体験版が収録された,お買い得ソフト。

パズルの惑星Vol.2

■花王 ■パズル
■980円 ■CD-ROM ■Win95&Mac

オムニバス・パズルソフトの第2弾。5種類の内容を収録している。懸賞パズルでは,デジタルカメラなどが当たる。

レッスルライフ

■CDウェーブ ■カードゲーム
■1,280円 ■CD-ROM ■Win95&Mac

プロレスの試合展開をカードバトルで再現した作品。実際の試合と同じような,スピーディな展開が楽しめる。

スペースインベーダー ライトパック

■CDウェーブ ■シューティング
■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

史上最大のヒットゲームである『スペースインベーダー』が,Windows95に復活。往年の名作を思う存分楽しめる。

鉄人リターンズ LIMITED VERSION

■日本IBM ■3Dアクション
■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

前作が好評だった3Dアクション・シューティングの続編。迫力の高密度グラフィックと,超高速スクロールが特徴。

ハイパープラネット 夏

■富士通パレックス/花王 ■教養
■1,980円 ■CD-ROM ■Windows

デジタル・プラネタリウム・ソフトの第2弾。夏の夜空に浮かぶ星座を,美しいグラフィックで再現している。

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

トップは変わらず『スターフォックス64』。アクレイムジャパンの『時空戦士テュロック』は3位に初登場と，かなりの健闘を見せている。任天堂作品の強さはあいかわらずだけど，いくらか動きが出てきた。

順位	前回	ソフト
1	前1位	スターフォックス64 ●任天堂 ●3Dシューティング ●9,800円
2	↑前3位	マリオカート64 ●任天堂 ●レーシング ●9,800円
3	初登場	時空戦士テュロック ●アクレイムジャパン ●3Dシューティング ●7,800円
4	前2位	実況パワフルプロ野球4 ●コナミ ●野球 ●8,900円
5	↑前7位	スーパーマリオ64 ●任天堂 ●アクション ●9,800円
6	↑前9位	ヒューマングランプリ ～ザ・ニュージェネレーション ●ヒューマン ●レーシング ●9,800円
7	前6位	ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット ●エニックス ●AVG ●9,800円
8	前5位	ブラストドーザー ●任天堂 ●アクション ●6,800円
9	初登場	麻雀64 ●光栄 ●麻雀 ●9,800円
10	前4位	ドラえもん～のび太と3つの精霊石 ●エポック社 ●アクション ●7,980円

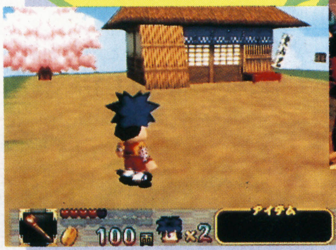
ゴエゴエ 日本全国マタにかけ，ゴエモン一行ただいま参上！

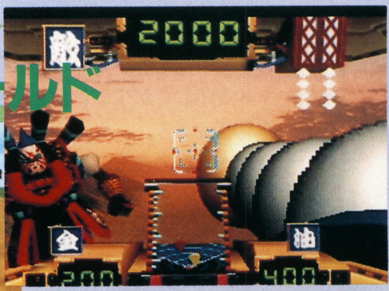
最近は『ときメモ』一色といった感のあるコナミだが，このシリーズも忘れちゃいけない。『ゴエモン』の最新作が，ニンテンドウ64にめでたく登場だ。

本作最大のウリは，やはり立体感あふれるグラフィックだろう。ゲーム内では町，城といったフィールドはもちろん，プレイヤー・キャラや敵まで，すべてがフル・ポリゴンで構成されている。敵が画面奥から迫ってくるさまは，かなりの迫力だ。

プレイヤーが使えるゴエモン，エビス丸，ヤエちゃん，サスケの4キャラは「ジャンプ力を高める」や「攻撃力を高める」など，それぞれ異なる能力を持っている。ゲームをクリアするためには，この4キャラを要所でうまく使いわける必要があるぞ。　（八巻将之）

3Dのゴエモンワールド





◀▲左の写真は「道中」。前方に山茶屋を発見。ちょっと休んでいきますか？　巨大ボスとの戦闘は上のようにコクピット視点で行なわれる

がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり

■コナミ　■アクション
■8,900円　■8月7日発売予定

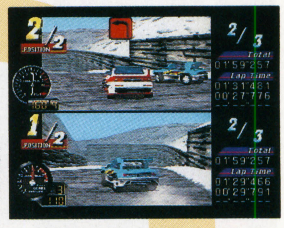
今月の新作

今月紹介の新作は，イマジニアの『マルチレーシング チャンピオンシップ』のみ。独自のシステムを数多く導入したレーシング・ゲームだ。今月はこれ1作，なんかさびしいなぁ……と思っていたら，任天堂からニュースが飛び込んできた。『スーパーマリオ64』と『ウエーブレース64』の振動パック対応バージョンを，7月18日に6,800円で発売することが決定したそうだ。

マルチレーシング チャンピオンシップ

7／18　■イマジニア　■レーシング
■7,900円　■96メガ・カートリッジ

8種類の中から好みの車を選択・改造し，速さを競いあう本格レーシング。コース上にはオンロードとオフロードの分岐点があり，レース中に任意のコースを選択できる。振動パックに対応。



▶プレイヤーは8種類の車から好みのマシンを選択し，改造をほどこせるのだ

◀バリエーション豊富な3つのオリジナル・コースが用意されている

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

64DDの発売は来年3月に延びてしまったが，任天堂からDD対応ソフトの正式なリリースがあった。「ウルトラドンキーコング」「ポケモン64」「マリオRPG64」（いずれも仮称）など，豪華なラインナップが予定されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月18日	★ウエーブレース64	レーシング	任天堂	6,800円
	★スーパーマリオ64	アクション	任天堂	6,800円
8月1日	麻雀放浪記クラシック	麻雀	イマジニア	7,900円
	★ドゥーム64	3Dアクション	ゲームバンク	7,800円
8月7日	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり	アクション	コナミ	8,900円
8月8日	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	7,800円
8月29日	Jリーグイレブンビート1997	サッカー	ハドソン	7,800円
8月中旬	ゴールデンアイ　007（仮）	3Dシューティング	任天堂	未定
夏頃予定	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	3D格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル	RPG	イマジニア	未定
	飛龍の拳ツイン	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	爆ボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
9月18日	★実況ワールドサッカー3（仮）	サッカー	コナミ	未定
9月予定	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）	プロレス	アスミック	未定
	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	8,900円
	シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
	トップギア・ラリー	レーシング	ケムコ	未定
	森田将棋64	将棋	セタ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	64大相撲（仮）	相撲	ボトムアップ	未定
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）	アクション	コナミ	未定
97年予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	未定

(DD)……64DD専用ディスク／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮）	ARPG	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	未定
	新日本プロレス闘魂炎導～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	フライトシミュレータ（仮）	フライトSLG	ビデオシステム	未定
98年3月予定	★シムシティ64（仮）（DD）	SLG	任天堂	未定
	★スーパーマリオRPG64（仮）（DD）	RPG	任天堂	未定
	★ポケットモンスター64（仮）（DD）	未定	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森（仮）（DD）	RPG	任天堂	未定
	★マリオペイント64（仮）（DD）	ツール	任天堂	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）8,800円
	ブレード＆バレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	G.A.S.P!!～ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	ドラキュラ3D（仮）	アクション	コナミ	未定
	★ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	アイスホッケー	ソフトバンク	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	★ウルトラドンキーコング（仮）（DD）	アクション	任天堂	未定
	★ゼルダの伝説64（仮）（DD）	ARPG	任天堂	未定
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）未定●ワイルドチョッパーズ（セタ）未定●雷のごとく～超高速囲碁（セタ）未定●雀豪シミュレーション麻雀道64（ビデオシステム）6月下旬／9,800円→7月／（予）6,980円［タイトル変更］

セガサターン

SEGASATURN

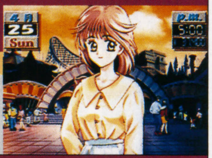
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

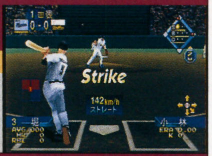
前回1位だった『下級生』だが，今月は僅差で『機動戦艦ナデシコ』がトップに君臨した。『プロ野球グレイテストナイン'97』も3位と健闘している。それにしても『サクラ大戦』の根強い人気には感動。

1 機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？
初登場
●セガ
●AVG
●5,800円

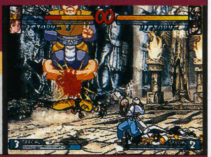
2 下級生
前1位
●エルフ
●SLG
●7,800円



3 プロ野球グレイテストナイン'97
↑前7位
●セガ
●野球
●5,800円



4 グルーヴ オン ファイト
初登場
●アトラス
●対戦格闘
●5,800円／7,800円（RAMカートリッジ同梱版）



5 エーベルージュ
初登場
●タカラ
●SLG
●6,800円

6 花組対戦コラムス 前6位
●セガ
●アクションパズル
●5,800円

7 サクラ大戦 ↑再登場
●セガ
●AVG＋SLG
●6,800円／8,800円（特別限定版）

8 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression 前4位
●セガ
●AVG
●6,800円

9 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） 前9位
●セガ
●AVG
●2,800円

10 機動戦士Zガンダム前編 ～ゼータの鼓動 前3位
●バンダイ
●3Dシューティング
●6,800円

よみがえる名作 あの『スパII』&『スパIIX』がコレクションに!!

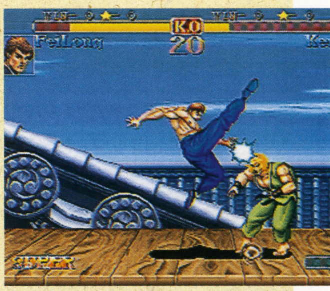
対戦格闘ファンなら1度は聞いたことがある『ストリートファイター』。このシリーズ作品がコレクションとなって登場する。

収録作は3本。まずは，それまでの『ストII』作品に4人の新キャラが追加されたり，オープニング・デモやグラフィックが一新された『スーパーストリートファイターII』。コンボ数が表示され，連続技をキメる楽しさが生まれた記念碑的作品でもある。

ふたつめはゴウキのデビュー作でもある『スーパーストリートファイターIIX』。一発逆転が可能な「スーパーコンボ」が導入され，戦略性が大幅にアップした。バランス調整や新必殺技の追加など，シリーズ最高峰との呼び声も高い。

さらに『ストリートファイターZERO2ダッシュ』を収録。これは『ZERO2』をベースにしたオリジナル・タイトルで，『ZERO2アルファ』に登場したエクストラ・プレイヤーや新必殺技などが追加されているそうだ。

対戦格闘の歴史をまとめたと言っても過言ではない？（白井大輔）



▲シリーズ中でも最大の人気を誇る『IIX』の移植はウレシイところ

→スパII

これぞ究極のラインナップ

ストリートファイターコレクション
■カプコン ■対戦格闘
■5,800円 ■8月発売予定

→スパIIX

→ZERO2'

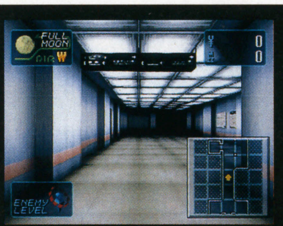
©CAPCOM CO.,LDT. ※画面は開発中のものです

魂を守れ ネットワーク社会に危機が迫る!!

アトラスから『真・女神転生～デビルサマナー』の続編が発表された。その名も『デビルサマナー ソウルハッカーズ』だ。

天海市の再開発をバックアップするアルゴン・ソフトが提供している「パラダイムX」に熱狂する人々。しかし，アルゴン・ソフトの真の狙いは，人々の魂を集めることだった――という物語だ。

プレイヤーがゲーム・システムの一部をカスタマイズできる機能や，いつでも中断できる機能など，システムも改良された。とくに仲魔同士を融合させて，より強力な悪魔を創り出す合体シーンは，ポリゴンだけでなくシネパック・ムービーも使用しており，大幅な演出強化がなされている。完成が楽しみな作品になりそうだ。



デビルサマナー ソウルハッカーズ
■アトラス ■RPG
■6,800円（予価） ■11月発売予定

▶舞台となるのは200X年の天海市。主人公たちの住む街だ

▲2Dマップでは，街の人たちがいろいろな情報を教えてくれる

▼多くの新悪魔が登場。悪魔のデザインを担当しているのは金子一馬だ

©ATLUS 1997 ※画面は開発中のものです

今月の新作

アーケードからの移植作品である対戦格闘『ラストブロンクス』，プレイステーションで好評を博したホラーAVG『バイオハザード』といった，大作の移植版がめだっている今月。ほかにも『ときめきメモリアル』をドラマ化した『虹色の青春』，映像をいっさい使わず，サウンド&ボイスだけで展開する『リアルサウンド～風のリグレット』など，注目すべきソフトは多い。

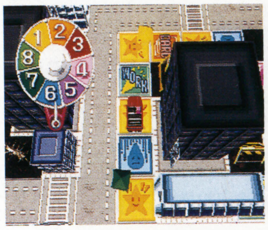
ファイターズヒストリーダイナマイト

7/4
■セガ ■対戦格闘
■5,800円/7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版)
■CD-ROM

［ネオジオから移植］前作のボスだったカルノフなど，13名の格闘家が登場するデータイーストの対戦格闘を移植。ハデな連続技や，キャラごとに弱点が設定されている「弱点システム」などが特徴。

DX人生ゲームII

7/4
■タカラ ■ボードゲーム
■5,800円 ■CD-ROM



人生の成功者をめざす同名ボードゲーム第2弾。キャラクターのパラメータに新しくモラルが加わったほか，「バブルイベント」など，時代にあったイベントが追加された。

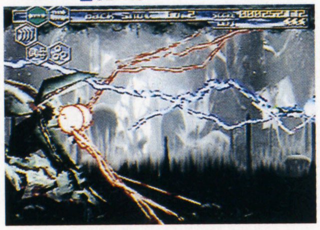
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春

7/10
■コナミ ■AVG
■4,800円 ■CD-ROM

恋愛SLG『ときめきメモリアル』の登場人物のひとりにスポットを当てたドラマAVG。本編では語られなかったエピソードが楽しめる。第1弾はサッカー部のマネージャー，虹野沙希がヒロイン。

サンダーフォースV

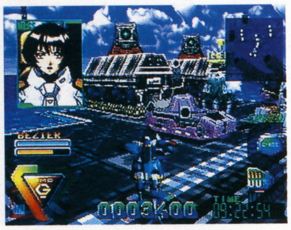
7/11
■テクノソフト ■シューティング
■6,800円/7,800円(スペシャルパック)
■CD-ROM



同名シューティング・シリーズの最新作。超高機動小型戦闘機を駆って，人工知能「ガーディアン」の破壊をめざす。『スペシャルパック』には，シリーズで使われた音楽を収録したCDが同梱。

バルクスラッシュ

7/11
■ハドソン ■3Dシューティング
■5,800円 ■CD-ROM



2タイプに変型する可変型戦闘機をあやつって，各ステージに用意されたミッションをクリアする3Dシューティング。ロボット形態では市街戦が，飛行機形態ではドッグファイトが展開する。

アルバム倶楽部 胸キュン・セントポーリア女学院

7/11
■ソシエッタ代官山 ■その他
■6,800円 ■CD-ROM

セントポーリア女学院のアルバムを制作するため，カメラマンとして学院に潜入する。女の子とのミニゲームに勝てば，実写映像を使った撮影モードに突入。写真は保存もできる。18歳以上推奨。

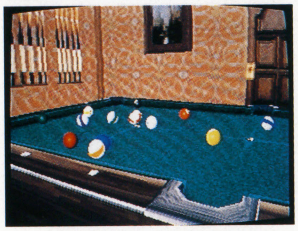
ドゥーム

7/11
■ソフトバンク ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］名作3Dアクション『ドゥーム』『～2』をカップリング。チェーンソーやショットガンといった武器でエイリアンと戦う。自分の位置が確認できるオートマップ機能を搭載。

サイドポケット3

7/18
■データイースト ■ビリヤード
■5,800円 ■CD-ROM



3Dポリゴンを使用した本格派ビリヤード・ゲーム。強敵と対戦して謎を解いていくストーリーモード，11種類の対戦ビリヤードが楽しめるバーサスモードなど，4つのモードを収録している。

NHL'97

7/11
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■アイスホッケー ■5,800円 ■CD-ROM

NHLの選手650名以上が実名で登場するアイスホッケー・ゲーム。選手にはポリゴンを使用しているため，多彩なカメラワークで試合が楽しめる。ポートレートやインタビューなども収録。

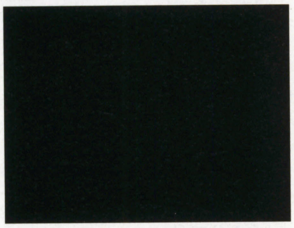
悠久幻想曲

7/18
■メディアワークス ■SLG
■5,800円(予価) ■CD-ROM

愛と友情をテーマにした育成SLG。3人の仲間といっしょに経営している何でも屋の仕事やトラブルを処理しながら，愛と友情をはぐくんでいく。仲間にできるキャラクターは全部で10名。

リアルサウンド～風のリグレット

7/18
■ワープ ■AVG
■6,400円 ■CD-ROM(4枚組)



映像を使用せず，音声のみで展開するAVG。プレイヤーは主人公の野々村博司となり，突然消えた恋人の桜井泉水に再会するため，故郷へ彼女を探しに行く。マルチエンド方式で5種類に分岐する。

冒険活劇モノモノ

7/24
■翔泳社 ■ARPG
■5,800円 ■CD-ROM

「試練の洞窟」に住むモノモノ様に会うため，ダンジョンを進んでいくアクションRPG。ダンジョン内に徘徊している守護者たち（敵キャラ）に接触すると，アクション・バトルへと移行する。

サターンミュージックスクール

7/24
■ワカ製作所 ■ツール
■8,800円 ■CD-ROM

手軽に使える音楽ツールソフト。12種類のレッスンができる「ひこう！」，作・編曲ができる「つくろう！」，音楽関連のミニゲームで遊べる「ミニゲーム」の3モードを搭載。MIDIに対応。

プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子

7/25
■Sada Soft ■写真集
■3,000円 ■CD-ROM

アイドル候補を紹介する同名シリーズ第5弾は藤崎奈々子。写真モード，メイキング，「藤崎奈々子への100の質問」のほかに，本人が撮影した写真など，約500点の写真を収録している。

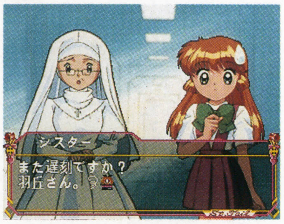
スレイヤーズろいやる

7/25 ■角川書店 ■SLG+RPG ■6,300円(予価) ■CD-ROM

多くのメディアに展開している「スレイヤーズ」をゲーム化。デフォルメ・キャラが戦う戦闘シーンでは，直接攻撃や魔法などのほか，原作をホウフツとさせる演出の数々が導入されている。

怪盗セイント・テール

7/25 ■トミー ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



主人公，羽岡芽美（セイントテール）の日常が楽しめるAVG。昼は聖ポーリア学院に通い，夜は神出鬼没の正義の怪盗セイント・テールとなって，さまざまなアイテムを盗み出す。

バイオハザード

7/25 ■カプコン ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］巨大な洋館で展開するサバイバル・ホラー。選んだ主人公によってシナリオが変化する。バトルゲームや新エネミーの追加などがなされている。初回分には小説が同梱。

▲登場するキャラクターには，ポリゴンを使用している。動きもなめらかだ

◀新録のバトルゲームは，15ステージの部屋をクリアしていくという内容

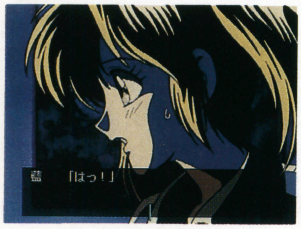
バーチャコップ2 限定バーチャガンセット

7/25 ■セガ ■ガン・シューティング ■6,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］『バーチャコップ2』にバーチャガンが同梱された限定版。自動的に敵を捕捉してくれるロックオンサイトや，敵の拳銃を狙うジャスティス・ショットなどが特徴。

ナイトゥルース3 〜二つだけの真実

7/25 ■レイアップ ■デジタルコミック ■5,800円 ■CD-ROM



プレイヤー参加型の同名デジタルコミック第3弾。多重人格者である姫川 藍の秘密に迫る主人公たちと，謎の敵との戦いを描く。かないみかや折笠 愛といった豪華声優陣を起用。

ラストブロンクス

7/25 ■セガ ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］個性的な武器を持った8人が東京の街角をステージにして闘うポリゴン対戦格闘。アタックキャンセル，潜り込みなどのシステムの導入により，幅広い駆け引きが楽しめる。

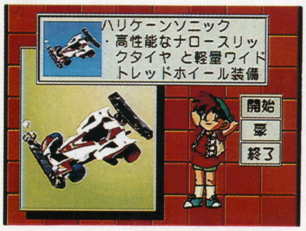
ルパン三世クロニクル

7/25 ■Spike ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

同名アニメの情報を網羅したデータベース。メイン・キャラクター5人のデータとムービー，ルパンが盗んだものの紹介，全100問のマニアック・クイズなど，あらゆる情報を収録している。

フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー

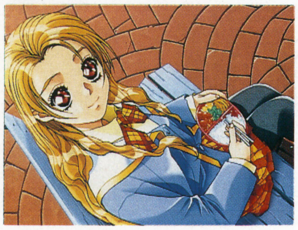
7/31 ■メディアクエスト ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



「爆走兄弟レッツ＆ゴー!!」を題材にしたSLG。レースを楽しむレースモードや，ミニ四駆のことを教えてくれる講座モードなど，3つのモードを搭載している。最大5人までの同時プレイが可能。

同級生2

7/中 ■NECインターチャネル ■AVG ■7,900円 ■CD-ROM(2枚組)



［パソコンから移植］大ヒットした恋愛AVGの第2弾。主人公の竜之介となって，高校生活最後の冬休みをすごす。『同級生』と同じ時間，場所を舞台に展開するストーリー『卒業生』も同時収録。

プリンセスクラウン

7/下 ■アトラス ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM

魔王ヴォーグロドを倒すため，若き女王グラドリエルが世界を旅するアクションRPG。主人公だけでなく，サブ・キャラクターたちの冒険も楽しめる。対戦格闘をベースにした戦闘シーンが特徴。

ボイスファンタジア 〜失われたボイスパワー

7月 ■アスク講談社 ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

昼と夜の2部構成のAVG。Dayシーンではアニメキャラと中世を旅し，Nightシーンでは実写キャラからヒントが聞ける。初回分には，出演声優によるメイキングを収めたプレミアムCDが付属。

DataBase セガサターン新作発売予定表

『SEGA AGES』の新作が公表された。『ソニックR（仮）』は，ソニックとしてはGG版『ソニックドリフト』以来のレースゲーム。エルフからは，パソコンの大ヒット作『YU-NO』が発売される。『悪魔城ドラキュラX』の移植も決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月18日	★キャット・ザ・リパー〜13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
7月下旬	ラングリッサーIV	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーIVスペシャルパッケージ	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
8月1日	ロックマンX 4	アクション	カプコン	5,800円
	ロックマンX 4 スペシャルリミテッドパック	アクション	カプコン	6,800円
8月7日	南方珀堂登場	AVG	アトラス	5,800円
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	(予) 5,800円
8月8日	天下制覇	SLG	イマジニア	6,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	6,800円
	ぱにっくちゃん 〜初回限定キャラクターBOX	AVG	イマジニア	7,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	5,800円
	ファイナリスト	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	出動！ミニスカポリス	エンターテインメント	Sada Soft	4,800円
	出動！ミニスカポリス 限定版	エンターテインメント	Sada Soft	6,800円
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	VIRUS（ウイルス）	AVG	ハドソン	6,800円
	古伝降霊術 百物語	AVG	ハドソン	5,800円
	ダークシードII	AVG	ビー・ファクトリー	5,800円
	ライフスケイプ2 ボディバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体	メディアクエスト	メディアクエスト	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月29日	プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	★プラドルDISC Vol. 6 吉田里深	写真集	Sada Soft	3,000円
	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
8月上旬	奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in宮崎シーガイア	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	激突甲子園	野球SLG	魔法株式会社	5,800円
8月下旬	★こちら葛飾区亀有公園前派出所 〜中川ランド大レースの巻	ボードゲーム	バンダイ	(予) 6,800円
	メックウォリア 2	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
8月予定	スコーチャー	レーシング	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★エルフを狩るモノたち 花札編	花札	アルトロン	(予) 6,800円
	魔法少女プリティサミー 〜恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!	デジタルコミック	NECインターチャネル	6,800円
	ストリートファイターコレクション（仮）	対戦格闘	カプコン	5,800円
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	ツール	パック・イン・ソフト	5,800円
	WHIZZ（ウィズ）	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	黒の断章	AVG	OZクラブ	6,300円
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ 2	データベース	Sada Soft	3,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2（仮）	サッカーSLG	セガ	未定

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	セガ	(予) 7,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
	ルームメイト ～井上涼子 in Summer Vacation	SLG	データム・ポリスター	5,800円
	究極タイガーIIPLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを	RPG	ヒューマン	未定
	ビーチでリーチ(仮)	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	タクティカル ファイター	SLG	メディアリング	未定
9月11日	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	★パチスロ完全攻略 ユニコレ'97	パチスロ	日本シスコン	6,800円
9月12日	シルエット・ミラージュ	アクション	トレジャー	(予) 5,800円
9月26日	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
9月中旬	RONDE～輪舞曲	未定	アトラス	(予) 6,800円
9月下旬	★マネーアイドル・エクスチェンジャー	アクションパズル	アテナ	5,800円
	ガンフロンティア	シューティング	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
9月予定	デザイア	AVG	イマディオ	6,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	御意見無用 ～アナーキー・イン・ザ・ニッポン	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円
	★三國志V with パワーアップキット	SLG	光栄	未定
	★信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	SLG	光栄	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖〈金〉	アクション	ジャレコ	5,800円
	パチスロ完全攻略(仮)	パチスロ	日本シスコン	(予) 6,800円
	桃太郎道中記	ボードゲーム	ハドソン	6,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
10月1日	★TILK～青い海から来た少女	SLG+RPG	TGL	未定
10月2日	サムライスピリッツ天草降臨(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラ	AVG	キッド	6,800円
10月下旬	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
10月予定	★スティーブ・スロープ・スライダーズ(仮)	スノーボード	パック・イン・ソフト	未定
11月上旬	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	アトラス	6,800円
11月下旬	★ウルトラマン図鑑 2	データベース	講談社	6,800円
11月予定	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
	★デジグ・トーマス・マックナイト	パズル	増田屋コーポレーション	未定
	★デジグ・ラッセン	パズル	増田屋コーポレーション	未定
秋頃予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	音楽ツクール かなでーる 2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	★サウンドノベルツクール 2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	デザエモン 2 (DEZA 2)	ツール	アテナ	5,800円
	デザエモン 2 (DEZA 2) 初回限定マウスパック	ツール	アテナ	7,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	未定
	セツ風の島物語	AVG	エニックス	未定
	カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	未定
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	未定
	タクティクスフォーミュラワン	ボードゲーム	ザ・マンブリーズ	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	未定
	ウィザードリィネメシス(仮)	RPG	ショウエイシステム	未定
	AZEL～パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	未定
	セガ・ツーリングカー チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	プライマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月予定	★悪魔全書 2 (仮)	データベース	アトラス	未定
	★GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	速攻生徒会(仮)	未定	バンプレスト	(予) 5,800円
年末予定	★ソニックR(仮)	レーシング	セガ	未定
97年予定	ウィザーズハーモニー 2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	★シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	ワンダー 3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	★この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	AVG	エルフ	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ② ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ③ インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	ジュンクラシック(仮)	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ 3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	(予) 3,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
冬頃予定	七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	ディスクステーション サターン	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
	魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
	モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ	SLG	ダイキ	未定
未定	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	あすか120%リミテッド	対戦格闘	アスク講談社	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	★SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト 4	SLG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	魔法学園ルナ!	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円
	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X 2	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	バイオハザード 2	AVG	カプコン	未定
	ガングリフォン 2 (仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	★悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2 (仮)	その他	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97 開幕版(仮)	野球	コナミ	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ④ ゾンビ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ サンドロット	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ 愛の果てに	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ 恋のゆくえ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ スイッチング・チャンネル	教養	サクセス	6,800円
	反射でスパーク!	アクション	ジーク	5,800円
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	★SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション	アクションパズル	セガ	未定
	★SEGA AGES／パワードリフト	レーシング	セガ	未定
	★SEGA AGES／ファンタシースター(仮)	RPG	セガ	未定
	★SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL. 2	オムニバス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター 3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	幻の魚 ザ・ファントム・フィッシュ	SLG	ソフトオフィス	未定
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	東京幻夢大学(仮)	SLG	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	かもめ大作戦～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編(NETYOU)●日常ちゃ惨事!?～吉永家の一週間(ナグザット)●キリングタイム(アクレイムジャパン)

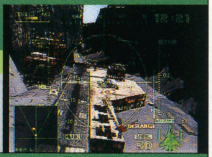
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●クレイジーイワン(ソフトバンク)未定→6月27日●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)夏頃→未定●GRANDREAD(バンプレスト)10月●インパクトレーシング(ココナッツジャパンエンターテイメント)5月下旬→6月6日●沙羅曼蛇 デラックスパック プラス(コナミ)価格未定→5,800円●大戦略ストロングスタイル(OZクラブ)6月下旬→6月27日●トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2(ナグザット)6月→6月27日[タイトル変更]●AI囲碁サターン版(アスキーサムシンググッド)6月20日→7月11日●ルナ～シルバースターストーリーMPEG版(角川書店／ゲーム アーツ)6月27日→7月4日●だいすき♥ (ギャガ・コミュニケーションズ)6月27日→7月4日●エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール(ココナッツジャパンエンターテイメント)6月27日→7月中旬●マス・デストラクション～お父さんもできるソフト(BMGジャパン)6月→7月

プレイステーション
PLAYSTATION

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

美しいグラフィックとリアルな操作感覚が評判の『エースコンバット2』が1位をゲット！　ほかにも『がんばれ森川君2号』『マリーのアトリエ』『ランナバウト』といった新作の好調さが目立つ結果となった。

1 エースコンバット2
初登場
●ナムコ
●3Dシューティング
●5,800円



2 がんばれ森川君2号
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●SLG
●4,800円

3 マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士
初登場
●ガスト
●RPG
●5,800円

4 I.Q～インテリジェントキューブ
前1位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクションパズル
●4,800円

5 ランナバウト
初登場
●やのまんゲームズ
●レーシング
●5,800円

6 パラッパラッパー　前2位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

7 甲子園V　初登場
●魔法株式会社
●野球SLG
●5,800円

8 イワトビペンギン ロッキー×ホッパー　初登場
●インプローレ
●オムニバス
●4,800円

9 ファイナルファンタジーVII　前3位
●スクウェア
●RPG
●6,800円

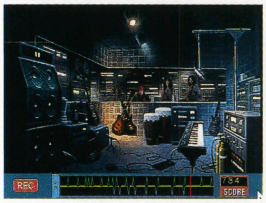
10 Parlor！PRO ～パチンコ実機シミュレーションゲーム　初登場
●日本テレネット
●パチンコ
●5,200円

ライブで燃え燃え
エアロスミスと夢の共演!?ファン感涙の音楽(サウンド)ゲーム

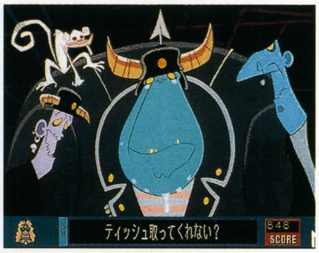
ギターはなくともギタリストの気分を満喫できる！　『クエスト　フォー　フェイム』は，そんな音楽ゲームだ。

ゲーム・システムは，流れてくる音楽や画面に表示されるリズムにあわせて，ギターを演奏するというもの。最大の特徴は，付属のピック型コントローラ「Vピック」を使うことだ。これを本物のギターピックのように弾くと，ボタンを入力したことになる。つまり，ギタリストの気分が身体で味わえるゲームなのだ。「Vピック」は指で弾いて使うことも可能だが，できればギターの代わりになるようなものを抱えて，なりきってプレイしたいところ。

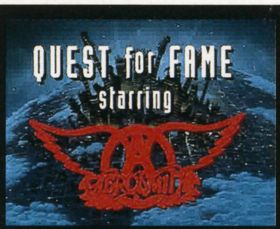
ゲーム本来の目的は，街中のステージで演奏して腕を認めてもらい，最終的には人気ロックバンドのエアロスミスとの共演を果たすことだ。もちろん超一流の彼らといっしょに演奏しようというのだから，それなりの実力が必要になる。しっかり練習を積んで夢のライブを実現しようぜ！（曳地哲司）



◀リズムにあわせてカッコイイ演奏をキメよう



▲顔が凶悪なこの人も，演奏が好評だと感動の涙を流してくれる（ジ～ン）



クエスト フォー フェイム
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■アクション　■6,800円　■7月10日発売予定

▲これがウワサの「Vピック」。今後も，アーティストを変えて対応ソフトを発売してほしいところだ

短期集中ギタリスト講座～Vピック編

「付属のVピックを使ってみたいけど，ギターを持ってないし……」なんて敬遠しているキミ！　本物のギターがなくてもそれらしい気分を味わうことはできるぞ。たとえば野球のバットやホウキなど，いろんなものがギターのかわりになるのだ。今回は，サンプルとして本誌ライター“GIL”が掃除機のホースを使って挑戦してみた。演奏も意外と好評だったぞ。

▲掃除機のホースを片手に，やる気満々のGIL。ポーズはかっこいいが

OH Yeah！

▲少々弾きづらいものの，演奏はバッチリ

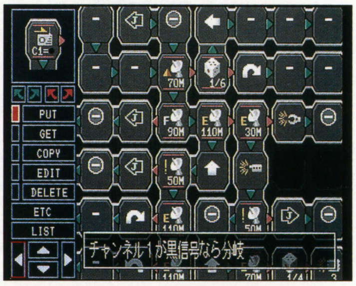
世界大会開催
「カルネージマスターワールドカップ'97」開催！

『カルネージハート』『～EZ』の公式世界大会が開催されるぞ。国内予選が9月6～7日の東京ゲームショウ，本選は11月のPSエキスポ内で行なわれる予定だ。3人1組のチーム対抗戦で，4チームが決勝大会に進出できる。

①必要事項を記入した応募書類
②出場機体のみにマスターフラグを立てたデータをセーブし，氏名を記入したメモリーカード
③住所，氏名を明記し，130円切手を貼付した返信用封筒

の3点を封書に入れて応募しよう。締め切りは8月8日消印有効。

〈応募先〉
〒261　千葉県美浜区高州3-23-2 住友生命ビル　㈱アートディンク「新・カルネージマスターズ決定戦事務局」係



▲締め切りまでに1か月あるので，十分戦略が練られるはず。ふるって参加しよう

今月の新作

今月はひさびさに50本を超える新作が登場。中でも『サガ フロンティア』や『ときめきメモリアルドラマシリーズ』に人気が集中するのはまちがいないだろう。そのほかの注目株には，海外でも絶賛されたアニメ映画が原作の『GHOST in the SHELL～攻殻機動隊』や，新キャラの追加がうれしい『ストリートファイターEX plus α』がある。後者はコンビニ販売のみなので注意。

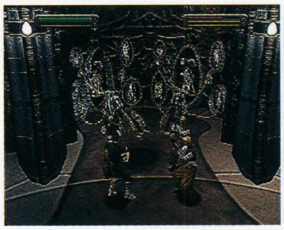
エンジェル・ブレード

7/3 ■オンデマンド ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

近未来の東京を守る「特捜6課」の主人公5人が，悪の組織「桔梗屋」と戦うSLG。ゲームは1話完結方式を採用しており，特撮番組をパロディ化したコミカルなシナリオが楽しめる。

ボディー・ハザード

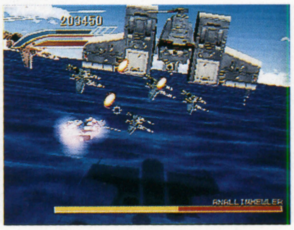
7/3 ■ヒューマン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



格闘術を駆使して，未知の世界を冒険するアクション・ゲーム。方向キーとボタンの組みあわせで使用できる技は100種類以上におよぶ。各ステージのボスを倒せばステージ・クリア。

EOS～エッジ・オブ・スカイハイ

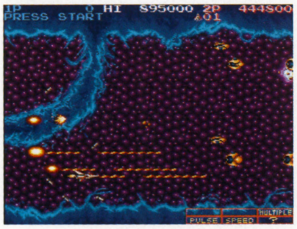
7/3 ■マイクロネット ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



人型に変形可能な多目的戦闘機「EOS」をあやつり，与えられた任務を遂行していく3Dシューティング。登場キャラの声には，三木眞一郎，中原茂，山口由里子らを起用している。

沙羅曼蛇デラックスパックプラス

7/3 ■コナミ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］不朽の名作『沙羅曼蛇』と，希少価値の高い『ライフフォース』，シリーズ最新作『沙羅曼蛇2』の3作品を収録。オープニングにはオリジナルCGムービーが追加された。

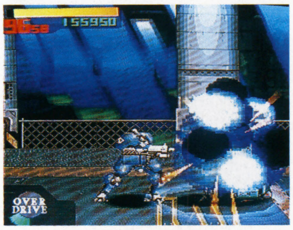
オーバードライビン2

7/3 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

リアルな走りが定評のある『オーバードライビン』の続編。世界を代表するスーパー・カー8車種を実名で収録し，実車のスペックに忠実な挙動を再現している。視点変更などのオプション機能も充実。

マッドストーカー～フルメタルフォース

7/4 ■ファミリーソフト ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］対戦格闘のシステムを採用した横スクロール・アクション。新たに追加されたオーバードライブ・ゲージにより，より強力な超必殺技が使用できるようになった。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

7/4 ■SNK ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［ネオジオから移植］シリーズ第3弾となるチーム制対戦格闘の移植版。PSオリジナルのグラフィックや，ゲームのBGMが聴けたり必殺技のアニメーションが見られるエキストラ・モードを追加。

クエスト フォー フェイム

7/10 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

画面に表示されるリズムにあわせてギターを演奏する音楽ゲーム。街の各所で演奏して名を上げ，最終的にはエアロスミスとの共演をめざす。ピック型の専用コントローラ「Vピック」が付属。

アーマードコア

7/10 ■フロム・ソフトウェア ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

自分だけのオリジナル・ロボットを組み立てて戦う3Dアクション。パーツのデザインは「超時空要塞マクロス」の河森正治が担当している。組みあわせバリエーションは100億とおり以上。

NHL'97

7/24 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■アイスホッケー ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカのプロリーグNHL公認のアイスホッケー・ゲーム。登場チームや全650名の選手はすべて実名を使用。実際の試合で起こるパワープレイや乱闘なども，忠実に再現している

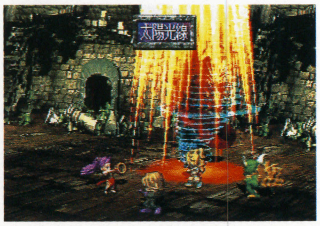
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春

7/10 ■コナミ ■AVG ■4,800円（予価） ■CD-ROM

大ヒットした恋愛SLGの人気キャラをフィーチャーするアドベンチャー・シリーズ第1弾。サッカー部のマネージャーを務める虹野沙希をヒロインにして，新たなラブ・ストーリーが描かれる。

サガ フロンティア

7/11 ■スクウェア ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM



独自のシステムが特徴的な『サガ』シリーズ最新作。好評のフリー・シナリオに加え，7人の主人公のうち誰を選ぶかによってストーリーや結末が異なるなど，従来以上に自由度が高くなっている。

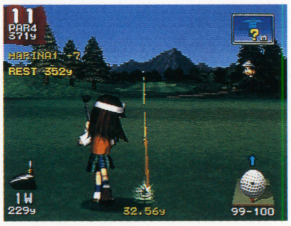
GHOST in the SHELL ～攻殻機動隊

7/17 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

士郎正宗原作のコミックを題材にした3Dアクション・シューティング。主人公が乗るフチコマのアクションや，光学迷彩など，原作の世界観を活かした内容になっている。制作はエグザクト。

みんなのGOLF

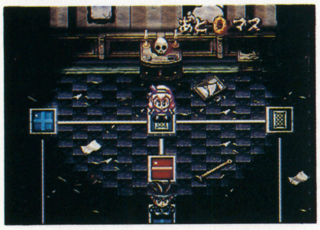
7/17 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■ゴルフ ■4,800円 ■CD-ROM



簡単な操作で楽しめる，本格派のゴルフゲーム。日本国内外の名門コースを，3Dグラフィックを使ってリアルに再現した。パットゴルフやニギリモードなど，おまけ要素も充実している。

怪物(モンスター)パラ☆ダイス

7/17 ■メイクソフトウェア ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

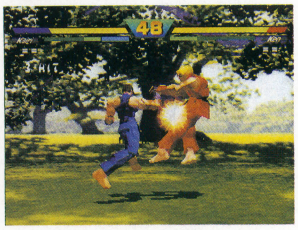


さくまあきらのデザインによるRPG風ボードゲーム。サイコロを振ってマップを移動し，数々の難関をクリアして最強の敵が持つ財宝の獲得をめざす。各種効力のあるカードの使いかたがポイント。

コンビニ販売専用

ストリートファイターEX plus α

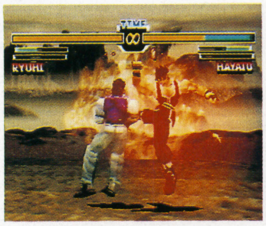
7/17 ■アリカ／カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］シリーズではじめて3Dポリゴン・タイプになった対戦格闘を移植。新たにさくら，ダルシムが追加されたほか，隠しキャラも最初から使える。各種モードも搭載。

バーチャル飛龍の拳

7/17 ■カルチャーブレーン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



『飛龍の拳』シリーズ最新作となる3D対戦格闘。秒間60フレームのリアルな動きに加え，スーパーディフェンスやスーパーテクニック，真・心眼システムといった独自の機能を採用している。

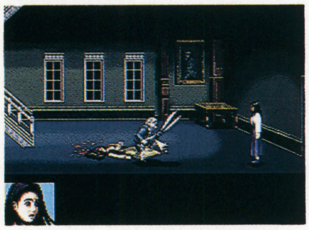
バウンダリーゲート

7/17 ■パック・イン・ソフト ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

［PC-FXから移植］全面3Dスクロール方式を採用したファンタジーRPGを完全移植。異次元から侵入し，王国の内部に寄生したモンスターを倒すために立ち上がった主人公たちの活躍を描く。

クロックタワー The First Fear

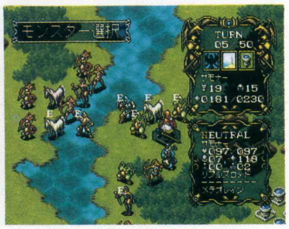
7/17 ■ヒューマン ■AVG ■3,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］恐怖の館「クロックタワー」を舞台にした傑作ホラーAVGを完全移植。スーファミ版ではカットされたイベントや恐怖映像を収録している。マウス対応。

マスター オブ モンスターズ ～暁の賢者達

7/31 ■東芝EMI ■SLG ■5,700円（予価） ■CD-ROM



魔法をあやつるマスターとなり，モンスターを召喚して戦うファンタジーSLGを，サターンから改良移植。シナリオ性の向上をはじめ，ビジュアル&システムに改良が加えられている。

ダービースタリオン

7/17 ■アスキー ■競馬SLG ■6,800円 ■CD-ROM

競馬育成シミュレーションの元祖『ダビスタ』の最新作が登場。種牡馬や繁殖牝馬はシリーズ最大数を誇る。出走頭数が最大16に増加するなど，各所が強化された。リプレイ機能も搭載。

レシプロヒート5000

7/17 ■エクシングエンタテイメント ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

レシプロ機（ピストンエンジン搭載飛行機）をテーマにしたエアレース・ゲーム。コースは難易度別の3種類で，クリアタイムを競う。コース上にはアイテムも登場，画面分割での2P対戦が可能。

キャット・ザ・リパー ～13人目の探偵士

7/17 ■トンキンハウス ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ミステリー作家，山口雅也原作による謎解きと笑いを盛り込んだAVG。連続殺人犯“キャット・ザ・リパー”に疑われてしまった主人公が，真犯人を捕まえるために名探偵たちと捜査を開始する。

ラリークロス

7/17 ■SCE Inter ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

起伏の激しい悪路で行なうラリー・レーシング。デコボコのコースを横転しないようにバランスを取りながら走る高度なテクニックが要求される。画面分割の2P対戦などゲームモードも充実。

ボンビンアイランド The Bombing Island

7/18 ■ケムコ ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM

同社『キッドクラウンのクレイジーチェイス』に登場するピエロ，キッドが活躍するパズルゲーム。爆発範囲が設定されている爆弾を，マップ上にうまく並べて誘爆させていく。

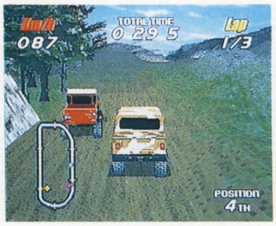
雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ

7/18 ■アクセラ ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM

3Dポリゴンを使用したロボット・アクションRPG。悪の軍事国家の野望を打ち砕くため，4機のロボットで戦う。50種類以上の装着武器を組みあわせることができ，機体同士を戦わせることも可能。

激突！四駆バトル

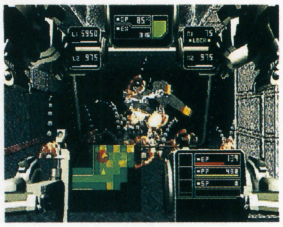
7/24 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



クライスラー社の協賛により，4WD車の走りをリアルに再現したオフロード・レーシング。森，砂漠，雪山といった起伏の激しいコースを，4WDならではのテクニックを使って走りまわれる。

アウトライブ Be Eliminate Yesterday

7/24 ■サンソフト ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



PCエンジンで発売された『アウトライブ』の世界観をRPG形式で再現。手持ちのポイントを消費して行動を行なうアクティブ・ポイント・バトルをはじめとした独自のシステムを採用している。

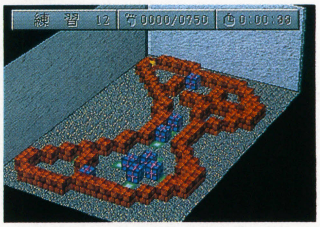
モンスターファーム

7/24 ■テクモ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

モンスター・ブリーダーとなって，育てたモンスターたちを戦わせる育成型SLG。市販の音楽CDからデータを読み込むことで，新しいモンスターを誕生させ，それを育てることもできる。

倉庫番ベーシック

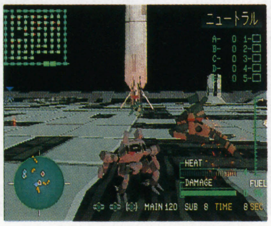
7/24 ■ITOCHU ■パズル ■3,800円 ■CD-ROM



指定位置に荷物を運ぶ定番パズル『倉庫番』のリニューアル&低価格版。収録面数は280面で，難易度別の7コースが用意されている。エディットで作成したパズルは最大200面まで記録可能。

カルネージハートEZ

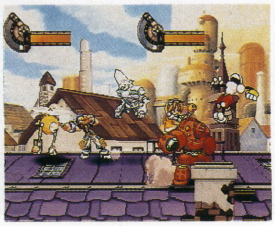
7/24 ■アートディンク ■SLG ■5,700円 ■CD-ROM



自分で設計したハード&ソフトウェアでロボットを戦わせるSLGをリニューアル。プログラム部分を初心者向けに改良したほか，リーグ戦や機体データのレベル判定機能などが追加された。

パンツァーバンディット

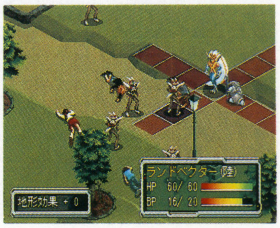
7/24 ■バンプレスト ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM



シンクと呼ばれる伝説の魔人とともに冒険する格闘アクション。使用キャラを4人から選択できるストーリー・モードには2ライン・システムが採用されている。対戦モードは最大4人対戦が可能。

神聖伝メガシード復活編

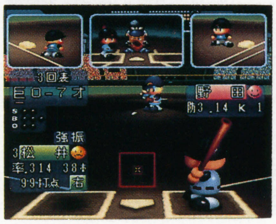
7/24 ■バンプレスト ■SLG+RPG ■5,800円 ■CD-ROM



究極の遺伝子「メガシード」の力で超獣戦士に変身した主人公が，悪の秘密結社と戦うシミュレーションRPG。往年のヒーロー・アニメを意識した演出が，各所に盛り込まれている。

実況パワフルプロ野球'97 開幕版

7/31 ■コナミ ■野球 ■5,800円（予価） ■CD-ROM



臨場感あふれる実況を取り入れた人気野球ゲームの最新作。グラフィックやサウンドの向上に加え，新球場として大阪ドームと名古屋ドームが追加された。サクセス・モードも搭載。

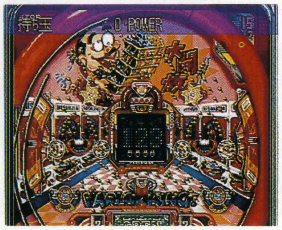
こちら葛飾区亀有公園前派出所 ～ハイテクビル侵攻阻止作戦

7/24 ■バンダイ ■SLG ■6,800円（予価） ■CD-ROM

アニメ化もされた長寿コミックをゲーム化。ハイテクビルの管理者であるプレイヤーは，中川&麗子のアドバイスをもとにトラップを仕掛け，両津勘吉が率いるチーム全員を捕まえる。

西陣パチンコ天国vol.2

7/24 ■ケイエスエス ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM



大手パチンコ・メーカーの西陣の協力で，人気の実機を再現するシリーズ第2弾。「CR満員御礼EX」「CRヤッタルデー」「CRマジックボックス」「春一番」「パーラーキング」の5機種を収録。

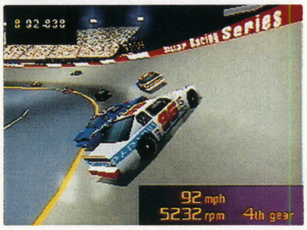
マイホーム・ドリーム

7/24 ■ビクターソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］住まいの設計をシミュレートした作品を移植。依頼主の要望にもとづいて家を設計・施工するストーリー・モードと，プレイヤーが自由に設計できるマイホーム・モードがある。

ナスカー・レーシング

7/24 ■シエラ・パイオニア ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］パソコンで大ヒットした3Dレーシングを移植。すべてのデータは'96年ウインストンカップのものを使用している。全16コースに加え，オリジナル2コースが新録された。

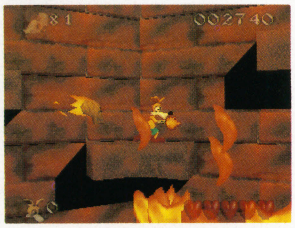
ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編

7/25 ■NETYOU ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

極寒のアルプス未踏峰への登頂をテーマにした登山シミュレーション。山の季節やパートナーの有無，フリー・クライミングかどうかなど，多彩なシチュエーションを設定してアタックできる。

チージィ

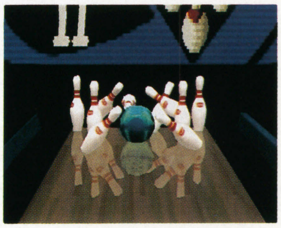
7/25 ■ジャレコ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



ネズミのチージィが悪の科学者Dr.ケムから逃げ出すために奮闘するアクション・ゲーム。ジャンプ，ダッシュ，ショット，しゃがむといった基本動作を駆使して，全26面をクリアしていく。

バーチャルボウリング ～テンピンアレイの奇跡

7/31 ■日本物産 ■ボウリング ■6,800円 ■CD-ROM

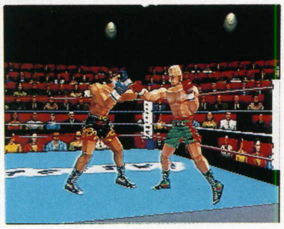


ボウリングを3Dポリゴンで再現したゲーム。正確なピン・アクションや，レーン・コンディションがボールの軌跡に影響するなど，本物さながらの雰囲気が楽しめる。最大6人同時プレイが可能。

コンビニ販売専用

ハードブロウ

7/31 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］トレーナーとなってプロ・ボクサーを育成するSLG。12種類のトレーニングや減量を行なって，目標の階級にあうように指導する。コンビネーション・ブローも自由に作成できる。

トレジャーギア

7/31 ■未来ソフト ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM

ターン制RPGとアクションRPGの長所を組みあわせた，リアルターン・システムが特徴の新感覚RPG。死の呪いをかけられた恋人を救うため，伝説のアイテム「命の実」を求めて冒険する。

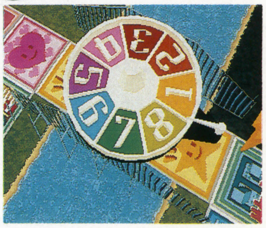
はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス

7/31 ■講談社 ■SLG ■5,800円（予価） ■CD-ROM

週刊漫画誌に連載中のコミックを題材にした育成SLG。幕之内一歩をさまざまなトレーニングで鍛えあげて，日本チャンピオンをめざす。選手を自由にエディットして戦わせることも可能。

DX人生ゲームII

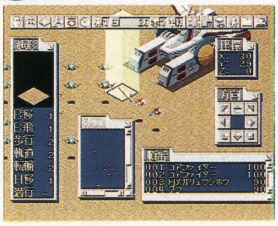
7/下 ■タカラ ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



定番のボードゲーム『人生ゲーム』の第2弾が登場。イベント数が前作の2倍にあたる約2,000種類に増加した。新パラメータとしてモラルが登場したり，旅行マップが追加されるなどの強化も。

モビルスーツガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

7/下 ■バンダイ ■SLG ■6,800円（予価） ■CD-ROM



以前にスーファミで発売された『クロスディメンション0079』の改良版。基本システムはそのままに，印象的な名場面を美しいアニメーションで再現するなど，ビジュアル面が強化されている。

ボイスファンタジア ～失われたボイスパワー

7月

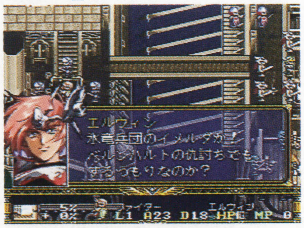
■アスク講談社 ■AVG
■6,800円 ■CD-ROM

覚醒した魔王を倒し，ゲームの世界を救うのが目的のAVG。アニメキャラが行動するDayシーンと，実写キャラに覚醒するNightシーンの2部にわかれる。横山智佐，笠原弘子，小西寛子が出演。

ラングリッサー I・II

7月

■メサイヤ ■SLG+RPG
■5,800円/6,800円(スペシャルパッケージ)
■CD-ROM



［PCエンジン&PC-FXから移植］伝説の聖剣「ラングリッサー」をめぐる光と闇の戦いを描いた人気SLGをカップリング。第2作はPC-FX版『デアラングリッサー』をもとに制作されている。

スペースインベーダー

7/31

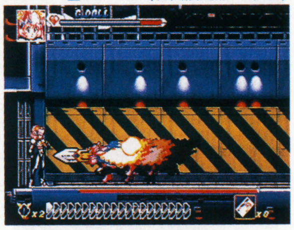
■タイトー ■シューティング
■2,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］シューティングの元祖がPSに登場。レインボーなど、当時のテクニックをそのまま再現した。対戦モードでは、色のついたインベーダーを消すと、相手側に攻撃ができる。

超光速グランドール

7/25

■バンダインビジュアル ■アクション
■5,800円(通常版)/7,800円(初回限定版)
■CD-ROM(初回限定版は2枚組)



王家の鎧「グランナイト」と合体してグランドールに変身した主人公ひかるが悪の組織と戦う横スクロール・アクション。初回限定版には特典映像&音声を収録したおまけDISKが同梱される。

前号追補タイトル

ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

6/5

■コナミ ■サッカー
■5,800円 ■CD-ROM

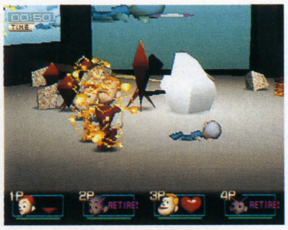
実況中継を取り入れた同社のサッカーシリーズ最新作。前作は英語のみだった実況に，フランス語とドイツ語が加わった。スルーパスが簡単になるなど，操作性も向上している。

前号追補タイトル

ポイッターズポイント

6/12

■コナミ ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM



かわいいポリゴンのキャラクターが岩やミサイルをぶつけあうアクション・ゲーム。装備されたサイコグローブによって強力な必殺投げをくり出せる。マルチタップの使用で4人までの対戦が可能。

前号追補タイトル

SOLD OUT

6/20

■シンコー・ミュージック ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM

音楽業界のサクセス・ストーリーをテーマにしたSLG。ボーカリスト兼プロデューサーとなり，メンバーの選定と曲目との組みあわせを試行錯誤しながら，ロックバンドをメジャーに育てていく。

前号追補タイトル

ザルツブルグの魔女

6/20

■T-DOGS ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM

魔女伝説の残る古城で起こった奇怪な殺人事件を描くAVG。事件に巻き込まれたツアー参加者のひとり，富樫光一となって，城内の探索や情報集めをしながら事件の真相をあばいていく。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『バイオハザード』のディレクターズ・カット版の発売が決まった。BPSは，国産RPGの元祖『ブラックオニキス』の移植を決定。『ナムコミュージアム』は"アンコール"と銘打った第6弾が発売されることに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月31日	アーク・ザ・ラッド・モンスターゲーム	バトルゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4,800円
	★ダークシードII	AVG	ビー・ファクトリー	5,800円
7月予定	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	5,800円
8月1日	ロックマンX 4	アクション	カプコン	5,800円
	ロックマンX 4 スペシャルリミテッドパック	アクション	カプコン	6,800円
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド+2	パチスロ	日本シスコン	(予) 5,800円
8月2日	メックウォリア 2	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
8月7日	南方珀堂登場	AVG	アトラス	5,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	★ジェット・モト	レーシング	SCE Inter	(予) 5,800円
	アルカノイドリターンズ	アクション	タイトー	4,800円
	ガンバレット	ガンシューティング	ナムコ	5,800円
	ガンバレット+ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	7,800円
	★タイムクライシス	ガンシューティング	ナムコ	5,800円
	ドラゴンボール ファイナルバウト	対戦格闘	バンダイ	(予) 5,800円
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋愛物語	AVG	F・O・G	5,800円
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
8月21日	ぱすてるみゅーず	アクションパズル	ソフトオフィス	4,800円
8月28日	グラディウス外伝	シューティング	コナミ	(予) 5,800円
	悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	5,800円
8月29日	プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
8月上旬	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
	天仙娘々～劇場版	麻雀	ポニーテールソフト	未定
8月下旬	★マネーアイドル・エクスチェンジャー	アクションパズル	アテナ	5,800円
8月予定	スターボーダーズ	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	★エルフを狩るモノたち 完全版	AVG	アルトロン	未定
	エルフを狩るモノたち 花札編	花札	アルトロン	(予) 5,800円
	ロボピット2	対戦格闘	アルトロン	(予) 5,800円
	火竜娘ー柳 判官ーー高 悠環ー	AVG	ガスト	6,800円
	X 2	シューティング	カプコン	5,800円
	トリパズ Δ	アクションパズル	サントス	4,800円
	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	5,800円
	あやかし忍伝くの一番	SLG	翔泳社	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	5,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
夏頃予定	ウィザーズハーモニー 2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	装甲騎兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語	アクション	タカラ	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝～青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定(パーフェクトソルジャーボックス)	アクション	タカラ	9,800円
	J's RACIN'	レーシング	デジタルフロンティア	未定
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	ムーンライトシンドローム	AVG	ヒューマン	未定

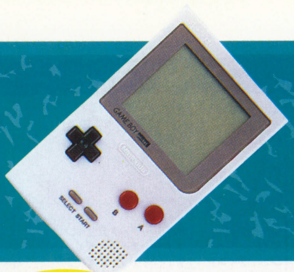
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
9月4日	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	5,800円
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
9月11日	風のノータム	その他	アートディンク	5,800円
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
9月12日	スターワインダー	レーシング	J・ウイング	(予) 4,800円
9月18日	B線上のアリス ～ALICE on Borderlines	AVG	講談社	(予) 6,800円
	★ブレイクポイント	テニス	コナミ	(予) 4,800円
9月25日	★バイオハザード ディレクターズカット	AVG	カプコン	4,800円
	★プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ(仮)	プロレス	ケイエスエス	5,800円
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	(予) 5,800円
9月下旬	バトルフォーメーション	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
9月予定	サウンドノベルツクール 2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	サイドワインダー 2	シューティング	アスミック	(予) 5,800円
	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	6,300円
	ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	未定
	ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	5,800円
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	5,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	5,800円
	★三國志V with パワーアップキット	SLG	光栄	未定
	★信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	SLG	光栄	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	★サイキックフォースパズル大戦	パズル	タイトー	(予) 5,800円
	天空のエスカフローネ	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★オールスター麻雀	麻雀	ポニーキャニオン	6,800円
	★フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	SLG	メディアエンターテイメント	5,800円
10月2日	★大航海時代外伝	SLG+RPG	光栄	6,800円
10月3日	10101	アクション	サンテックジャパン	(予) 5,800円
10月下旬	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
10月予定	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	プロジェクト・ガイアレイ	アクション	翔泳社	(予) 5,800円
	どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥	パズル	日本一ソフトウェア	(予) 5,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
	★あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
11月上旬	キング・オブ・ゲームス(仮)	アクションパズル	クレフ	(予) 4,800円
秋頃予定	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	パワードール 2	SLG	アスキー	未定
	MOON	AVG	アスキー	未定
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記(ダイアリー)(仮)	SLG	アスミック	未定
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	5,800円
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	メルティランサーRe-inforce	SLG	イマディオ	未定
	★アイルトン・セナ カートデュエル2	レーシング	ギャップス	5,800円
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	★ソウルマスター	ボードゲーム	光栄	未定
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WGPハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	★フロントミッション2(セカンド)	SLG+RPG	スクウェア	未定
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★Cu-On-Pa(クオンパ)	パズル	T＆Eソフト	(予) 4,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	トゥルーリアルファンタジー	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
	★SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol. 2(仮)	パチンコ	TEN研究所	未定
年末予定	★アポカリプス	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	★オン・サイド(仮)	サッカー	Tears	未定
	ラブゲームスplus ～かなり対戦テニス	テニス	Tears	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
97年予定	RPGツクール3	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バブジー	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	6,800円
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ジュンクラシック	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	ブレイズ＆ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T＆Eソフト	未定
	闘姫伝承	対戦格闘	テクモ	未定
	★風のクロノワ～door to Phantmile	3Dアクション	ナムコ	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	★ナムコミュージアム アンコール	オムニバス	ナムコ	未定
	NOeL 2(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
冬頃予定	★魔紀行(仮)	AVG	アクティアート	未定
	火星物語	RPG	アスキー	未定
	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	★僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	★クラッシュ・バンディクー2(仮)	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
98年3月予定	★ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
98年春頃予定	★あいたくて……your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	ヒロイン・ドリーム2	SLG	マップジャパン	未定
98年夏頃予定	トゥルー・ラブストーリー2	SLG	アスキー	未定
98年予定	★快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	★くえすちょん(仮)	クイズ	Tears	未定
	★爆弾小僧スクープ・ザ・キッド(仮)	AVG	Tears	未定
未定	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ナイトメア・プロジェクト YAKATA	RPG	アスク講談社	未定
	クールボーダーズ2	スノーボード	ウェッブシステム	未定
	★SNKファンCD 餓狼伝説(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	★デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	竜機伝承(仮)	SLG+RPG	ケイエスエス	未定
	★Kaiチューニング・スピリッツ(仮)	レーシング	GENKI	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル2(仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	実戦パチスロ必勝法！5	パチスロ	サミー	未定
	★ミサの魔法物語	SLG	サミー	未定
	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	未定
	★アインハンダー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	アドヴァンストV.G. 2(仮)	対戦格闘	TGL	未定
	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎	フィッシング	テイチク	未定
	★デッド オア アライブ(仮)	対戦格闘	テクモ	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	鉄拳3	対戦格闘	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	★バウンティソード・セカンド	RPG	パイオニアLDC	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	★クラシックロード 優駿2(仮)	競馬SLG	ビクターソフト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	★トゥームレイダース2	AVG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン－亜人伝－(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●キリングタイム(アクレイムジャパン)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)8月1日→7月31日●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)8月8日→8月7日●ブルーフクラブ(ユタカ)7月17日●ベースボールナビゲータ(エンジェル)8月→7月31日●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●超人学園ゴウカイザー(アーバンプラント)7月18日●同級生2(バンプレスト)8月→8月7日●インパクトレーシング(ココナッツジャパンエンターテイメント)6月6日→6月27日●西暦1999～ファラオの復活(BMGジャパン)6月→7月3日●初恋ばれんたいん(ファミリーソフト)6月27日→7月下旬●スーパーブラックバスX(スターフィッシュデータ)6月27日→7月中旬



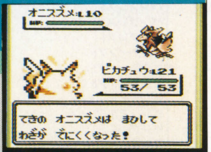
ゲームボーイ
GAME BOY

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

アニメも好調な『ポケモン』が今月もトップ。来月は『たまごっち』との首位争いになりそうだ。

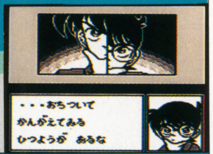
1 ポケットモンスター・赤
前1位
●任天堂
●RPG
●3,900円

2 ポケットモンスター・緑
前2位
●任天堂
●RPG
●3,900円

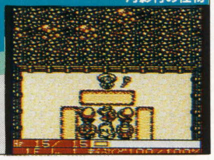


3 ミニ四駆GBレッツ&ゴー
初登場
●アスキー
●RPG
●5,500円

4 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
初登場
●バンダイ
●AVG
●3,980円



5 不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物
前4位
●チュンソフト
●RPG
●3,900円

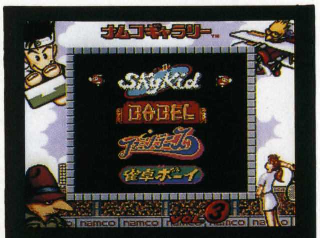


なつかしのゲーム,ここに集結!

夏だ!ゲームだ!

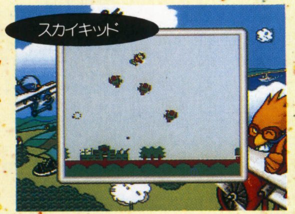
早くも3作目を迎える『ナムコギャラリー』シリーズ。今回は,ファミコンからの移植となる『スカイキッド』『バベルの塔』『ファミリーテニス』に,かつてゲームボーイで発売された『雀卓ボーイ』を加えた計4タイトルを収録。ジャンルもシューティング,パズル,スポーツ,麻雀とバラバラなので,長く楽しむことができる。

中でも『スカイキッド』や『バベルの塔』は,ファミコンでヒットして以来,他機種には移植されていなかった作品だけに,往年のナムコファンにはたまらない1本と言えるだろう。 (加藤義文)

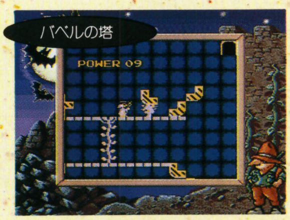


ナムコギャラリーVOL.3
■ナムコ ■オムニバス
■3,980円 ■7月25日発売予定

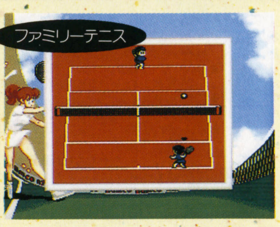
よみがえる名作の数々!!



▲右にスクロールする,ちょっとめずらしいタイプのシューティングだ



▲L字型の岩を利用して,出口に到達するのが目的のパズルゲーム



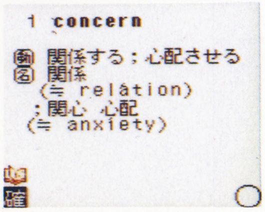
▲単純な操作ながらも,奥の深い駆け引きを楽しむことができるぞ

今月の新作

夏休み前ということもあって,本数はいつもより多め。旅行に携帯するには最適のハードだけに,長く遊べるシミュレーション・ゲームが多く出ている点にも注目。

Z会合格ボーイシリーズ① Z会究極の英単語1500

7/11
■イマジニア ■教育
■2,000円/2,980円(スペシャルエディション)
■2メガ・カートリッジ

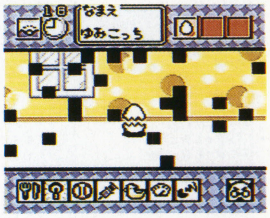


東大・京大合格者を数多く輩出している名門Z会の英単語集「Z会速読英単語」を収録。「くり返し学習機能」が搭載された暗記モード,実力を確認するテストモードなど,各種機能を装備している。

スーパーゲームボーイ対応

ピンクなTAMAGOTCHセット

7/11
■バンダイ ■SLG
■11,000円 ■4メガ・カートリッジ

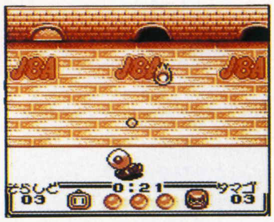


6月に同社から発売された『ゲームで発見!!たまごっち』と,ゲームボーイポケットピンク本体をセットにしたパッケージ。ゲーム・カートリッジもピンク色に変更されている。

スーパーゲームボーイ対応

スーパービーダマン ファイティングフェニックス

7/11
■ハドソン ■アクション
■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



1発のビー玉で,画面上すべての爆弾を爆発させる「ビーダーモード」や,対戦可能な「キャラバンモード」を収録。赤外線機能つきカートリッジなので,ケーブルがなくてもデータのやりとりが可能。

スーパーゲームボーイ対応

ポケットラブ

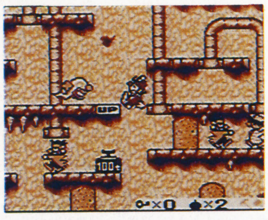
7/18
■キッド ■SLG
■4,800円/5,800円(CD付き)
■4メガ・カートリッジ

高校2年生の男の子と7人の女の子との恋愛を描くSLG。ゲームにシンクロさせてCDを再生すると,オープニングとエンディングのメッセージが音声で流れる。出演は國府田マリ子,宮村優子ほか。

スーパーゲームボーイ対応

それゆけ!!キッド

7/18
■ケムコ ■アクション
■3,980円 ■1メガ・カートリッジ

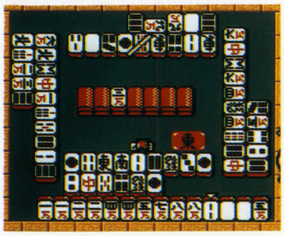


佐々木 晃の原画による人気キャラクター,キッドが主人公の軽快アクション・ゲーム。隠された宝を見つけるために,さまざまな仕掛けが用意されたステージをクリアしていく。

スーパーゲームボーイ対応

ナムコギャラリーVOL.3

7/25
■ナムコ ■オムニバス
■3,980円 ■4メガ・カートリッジ

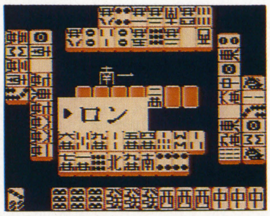


シリーズ3作目は『スカイキッド』『バベルの塔』『ファミリーテニス』『雀卓ボーイ』の4本を収録。『雀卓ボーイ』以外のゲームは,すべてファミコンからの移植作品となっている。

スーパーゲームボーイ対応

ポケット麻雀

7/下
■ボトムアップ ■麻雀
■3,980円 ■2メガ・カートリッジ

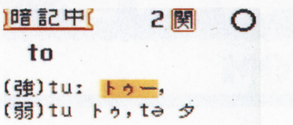


CPUを相手に本格的な4人打ち麻雀が楽しめる。通信ケーブルを使用することで,2人までの対戦プレイもできる。食いタン,後付け,フリテンリーチといった,こまかなルール設定も可能。

前号追補タイトル

合格ボーイシリーズ④ 高校入試でる順 中学英単語1700

6／27　■イマジニア　■教育　■2,480円／2,980円(スペシャル・エディション)　■2メガ・カートリッジ

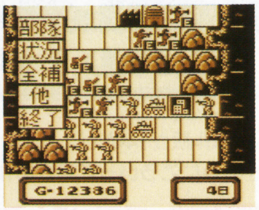


旺文社発刊の「中学英単語1700」を収録。調べたい単語を見る「閲覧モード」や，重要度によってランクづけされた単語を覚える「暗記モード」，実力をためす「テストモード」を搭載している。

前号追補タイトル

ゲームボーイウォーズターボ

6／27　■ハドソン　■SLG　■4,200円　■4メガ・カートリッジ



『ゲームボーイウォーズ』のリニューアル版。オリジナルの絶妙なユニット・バランスはそのままに，思考ルーチンを強化&スピード・アップさせることで，快適なプレイ環境を実現した。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『ポケモン2』は秋に延期。『メダロット』は2バージョン発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月25日	★名作シリーズ 三國志・ゲームボーイ版	SLG	光栄	4,800円
	★名作シリーズ 信長の野望・ゲームボーイ版	SLG	光栄	3,800円
8月予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
8月1日	ミニ4ボーイII	レーシング	J・ウイング	4,800円
8月8日	ディノブリーダー	SLG	J・ウイング	4,800円
8月上旬	★マネーアイドル・エクスチェンジャー	アクションパズル	アテナ	3,980円
8月予定	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	タカラ	3,980円
	★マッハGO GO GO	SLG	トミー	4,200円
9月5日	アニマルブリーダー	SLG	J・ウイング	4,800円
9月下旬	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
9月予定	おやつクイズ もぐもぐQ	クイズ	スターフィッシュ	3,500円
	★川のぬし釣り3	フィッシング	パック・イン・ソフト	3,600円
10月予定	メダロット(カブト)	SLG	イマジニア	未定
	★メダロット(クワガタ)	SLG	イマジニア	未定
秋頃予定	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

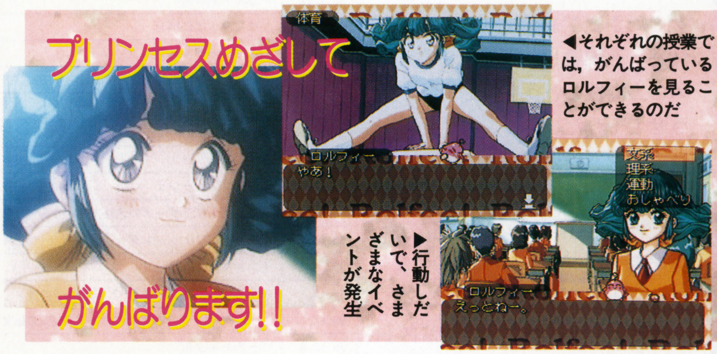
やはり『Pai♥キャロット』が初登場でトップに立った。しばらくは上位をキープするだろう。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	Pia♥キャロットへようこそ	カクテルソフト	AVG	8,800円
2	前1位	スパークリングフェザー	NECホームエレクトロニクス	SLG	7,800円
3	前2位	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	SLG	8,800円
4	前3位	同級生2	NECインターチャネル	AVG	8,800円
5	前5位	ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを	NECホームエレクトロニクス	RPG	7,800円

にゃにゃ めざすは立派なプリンセス……だけど？

PC-FXのイメージ・キャラ，ロルフィーが主人公のゲームが登場するぞ！　その名も『となりのプリンセス　ロルフィー』。

魔界のプリンセスでありながら，落ちこぼれ魔法使いのロルフィーは，修行のために魔界から人間界の学校へ，正体を隠したまま転入する。そこでさまざまな人と友だちになり，笑いあり，涙あり，そして感動ありのドラマがくり広げられるのだ。ロルフィーが人間界にいられる期間は，9月から12月までの4か月間。このあいだにどれだけ立派に成長したかで，エンディングも変化するぞ。



◀それぞれの授業では，がんばっているロルフィーを見ることができるのだ

▶行動しだいで，さまざまなイベントが発生

となりのプリンセス ロルフィー

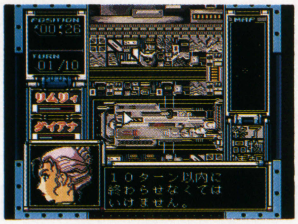
■NECホームエレクトロニクス　■SLG　■7,800円　■7月25日発売予定

今月の新作

このところ，毎月2本のリリース・ペースをつづけているPC-FX。今月は2本ともSLGだけれど，戦闘ものと育成ものというようにタイプは異なっているので，好みでチョイスしよう。

惑星攻機隊りとる・キャッツ

7／4　■NECホームエレクトロニクス　■SLG　■7,800円　■CD-ROM



個性豊かな4人の少女たちを訓練・指揮して，戦いを勝利へと導いていく戦闘シミュレーション・ゲーム。キャラ・デザインに石田敦子を，声優には丹下　桜，冬馬由美などを起用している。

となりのプリンセス ロルフィー

7／25　■NECホームエレクトロニクス　■SLG　■7,800円　■CD-ROM

人気アニメーター只野和子がデザインした，PC-FXのイメージ・キャラ「ロルフィー」が主人公の育成SLG。4か月の学校生活で，どういう方向にロルフィーを育てたかでエンディングが変化する。

DataBase PC-FX新作発売予定表

人気の高い『アニメフリーク』シリーズの第5号が来月発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月予定	ああっ女神さまっ	AVG	NECホームエレクトロニクス	8,800円
	★アニメフリークFX VOL.5	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	7,200円
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遥かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作／「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

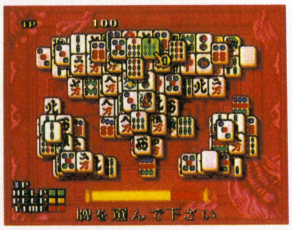
順位	前回	ソフト
1	前1位	スーパーボンバーマン5 ●ハドソン ●アクション ●6,980円
2	前2位	スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島 ●任天堂 ●アクション ●6,800円
3	↑再登場	Parlor！Mini4 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム ●日本テレネット ●パチンコ ●5,800円
4	↑再登場	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ… ●エニックス ●RPG ●8,700円
5	↑再登場	ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ&ゴー!! ●アスキー ●レーシング ●8,800円

今月の新作

今月は，リバイバル版が1本だけ。ただ，オリジナルにくらべると値段が格段に安いので，これを機会にこういった過去の作品をプレイしてみるのもいいかも……？

上海III

7/25 ■サンソフト ■パズル ■4,900円 ■8メガ・カートリッジ



以前に発売された同名タイトルの復刻版。対になる牌を，一定のルールに従って取りのぞいていく。同じ山の中から，どちらがさきに「黄金牌」を取れるかを競う2P対戦モードも用意されている。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

『上海』2タイトルは，以前発売された商品を低価格で再販するもの。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月8日	★上海 万里の長城	パズル	サンソフト	4,900円
8月予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	7,800円
夏頃予定	★Parlor！Mini 7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,980円
9月予定	実戦パチスロ必勝法！ツイン2	パチスロ	サミー	未定
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,980円
	パチスロ実戦攻略	パチスロ	日本シスコン	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト&マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)未定●マジックボール(パウ)97年

★……今月DataBaseに初登場した新作

またね，またね サヨナラ仮想少年！ 今月はVBが最終回です

「立体映像を使用したマシン」ということで，ゲーム業界に一石を投じたバーチャルボーイ。アクション，スポーツ，シューティングと，さまざまなジャンルで「立体感」を表現し，これからのゲームの方向性というものをかいま見させてくれた。

このマシンが95年7月21日に発売されてから，現在までに発売されたソフトは計19本。今後の新作発売予定がなくなったために，本コーナーは今月で休載となる。

参考までに，ソフトの全リストを掲載しているので，コレクターはぜひ活用してほしい。

▶これがVBの全ソフト。全部持ってる人，いるかな？

発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル
'95.7.21	レッドアラーム	T&Eソフト	4,900円	3Dシューティング
'95.7.21	テレロボクサー	任天堂	4,900円	ボクシング
'95.7.21	ギャラクティックピンボール	任天堂	4,900円	ピンボール
'95.7.21	マリオズテニス	任天堂	4,900円	テニス
'95.7.21	とびだせ！ぱにボン	ハドソン	4,900円	アクションパズル
'95.8.11	T&Eヴァーチャルゴルフ	T&Eソフト	6,500円	ゴルフ
'95.8.11	バーチャルプロ野球'95	ケムコ	5,480円	野球
'95.8.12	バーティカルフォース	ハドソン	4,900円	シューティング
'95.8.25	V・テトリス	BPS	4,980円	アクションパズル
'95.9.28	マリオクラッシュ	任天堂	4,900円	アクション
'95.9.29	スペーススカッシュ	ココナッツジャパン	4,900円	スカッシュ
'95.9.29	ジャック・ブラザーズの迷路でヒーホー！	アトラス	4,980円	アクション
'95.10.6	バーチャルフィッシング	パック・イン・ビデオ	5,800円	フィッシング
'95.10.13	インスマウスの館	アイマックス	4,900円	AVG
'95.12.1	スペースインベーダー～バーチャルコレクション	タイトー	4,980円	シューティング
'95.12.1	バーチャルボーイ ワリオランド～アワゾンの秘宝	任天堂	4,900円	アクション
'95.12.8	バーチャルLABO	J・ウイング	5,500円	アクションパズル
'95.12.22	SDガンダム ディメンションウォー	バンダイ	5,800円	SLG
'95.12.22	バーチャルボウリング	アテナ	5,300円	ボウリング

※ココナッツジャパンはココナッツジャパンエンターテイメントの略

その他の家庭用ゲーム機

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ～迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビブランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase M2新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	Dの食卓2	AVG	ワープ	未定

アーケードゲーム
ARCADE GAME

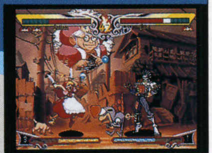
HOT 10
今月の人気ソフト

今月は4タイトルが初登場し，順位が大きく入れ替わった。注目株はやはり『セイヴァー』で，先行出荷分のみの集計で3位というからオドロキ。『ギャルズパニックS』『ソルディバイド』も好調のようだ。

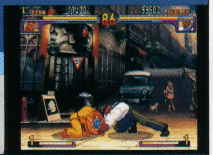
1 鉄拳3
前1位
●ナムコ
●対戦格闘

2 バーチャファイター3
前2位
●セガ
●対戦格闘

3 ヴァンパイア セイヴァー
初登場
●カプコン
●対戦格闘



4 ストリートファイターIII
前3位
●カプコン
●対戦格闘



5 X-MEN VS.ストリートファイター
前4位
●カプコン
●対戦格闘

順位		タイトル
6	初登場	ギャルズパニックS ●カネコ ●アクション
7	初登場	ソルディバイド ●彩京 ●シューティング
8	↑前10位	電車でGO! ●タイトー ●SLG
9	初登場	子育てクイズ マイエンジェル2 ●ナムコ ●クイズ
10	↑再登場	電脳戦機バーチャロン ●セガ ●3Dアクション

燃える育成 タイトーから歌手育てゲームが登場！

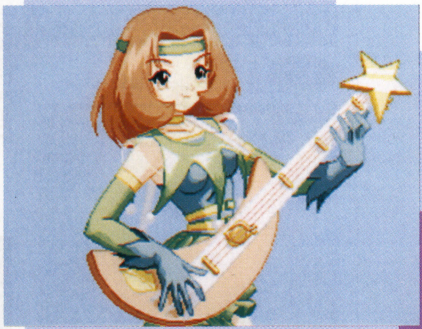
今月紹介するのは，タイトーから発売されるイントロクイズ・ゲーム『きらめきスターロード～イントロ倶楽部』だ。

いままでのイントロクイズとのちがいは，育成シミュレーションの要素が盛り込まれているということ。プレイヤーは，右の3人の中から好きな子をスカウトしてレコード・デビューさせる。そして，クイズに答えることによって，彼女たちを歌手として成長させていくのだ。女の子には，さまざまなパラメータが設定されていて，正解率に応じて人気が変動したり，正解した曲調によってアイドル値，ロック値，演歌値などが変化する仕組みになっている。これらの数値で，女の子がどんな歌手になるかが決定されるわけだ。途中には，ダンスのレッスンやグラビア撮影などのイベント（ミニゲーム）も挿入され，ゲームを盛り上げてくれるぞ。

本作で使用されているサウンドは，すべてタイトーのカラオケ・システム「X55（X2000）」のものなので，どの曲も本物そっくり。クオリティの高いサウンドで，イントロクイズを楽しめるのだ。

（開田清隆）

歌手デビューした彼女たちは？



▲『まじかるでーと』の人気キャラ，愛弓ちゃん。本作ではアイドルになっちゃいます
▶香織ちゃんはコスプレ。しかし，髪の色が同じだけなのに，ずいぶんハマってる

▲芸能人にスキャンダルはつきもの。これをうまく乗り切れば，人気も上昇？

今月の新作

今月は，さまざまなジャンルの新作が登場する。その中で気になる存在なのが『Gダライアス』と『コットン2』。最近は，横スクロール・シューティングのヒット作が少ないので，この2タイトルにはぜひがんばってほしいところだ。人気作の続編でもあるしね。『マースト』は，憲磨呂がいいカンジだが，ストリートファイター側のメンツが前作とほとんど変わっていないのがネックか？

ザ・ロスト・ワールド～ジュラシックパーク

7/上
■セガ
■ガン・シューティング

同名映画をモチーフにした3Dガン・シューティング。襲いかかる恐竜を麻酔銃で倒し，ミニゲームなどをクリアしながら最終ステージをめざす。モデル3ボードを使用した，迫力ある映像がウリ。

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

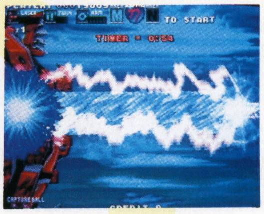
7/上 ■タイトー ■レーシング

セリカやスカイラインといった，人気国産車10車種の操作性をリアルにシミュレートしたレーシング・ゲーム。初級から超上級まで，計4つのコースが収録されており，通信対戦も楽しめる。

Gダライアス

7/中 ■タイトー ■シューティング

同社の人気シューティングの最新作。敵を捕らえて自分の味方にできるキャプチャー・システムや，各ステージの途中にあるエリア分岐が特徴になっている。ポリゴンを活かした迫力ある演出は必見。



▶敵をキャプチャーすれば，強力な「αレーザー」を撃つことができる

◀今回はゾーン内にも分岐がある。通ったルートによってボスの攻撃も変わるぞ

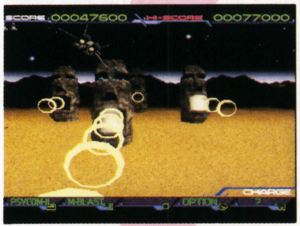
ファイナルハロン

7/下 ■ナムコ ■競馬

ライド型の競馬アクション。手綱，ムチの制御と，筐体を左右に動かすことによって馬を操作する。コースは3つから選択可能で，騎乗できる馬の脚質も多彩。4人までの通信対戦に対応している。

ソーラーアサルト

7月 ■コナミ ■3Dシューティング



横スクロール・シューティングの名作『グラディウス』を3D化。おなじみのパワーアップ方式を継承しているほか，レーザーのタメ撃ちが新採用された。使用する機体は3機種から選択が可能。

トータルバイス

7月 ■コナミ ■ガン・シューティング

シカゴ，マイアミなどの3都市を舞台に犯罪組織と戦うガン・シューティング。銃にスピーカーが内蔵されており，音による臨場感が高められている。5種目の射撃競技（ミニゲーム）も収録。

コットン2

7月 ■サクセス ■シューティング ■ST-V

かわいい魔法使い，コットンが活躍する横スクロール・シューティングの続編。新キャラクターのアプリが加わり，2人同時プレイが可能となったほか，ビジュアルもパワーアップされている。

▶コットン&シルクと，2Pキャラのアプリ&ニードルが冒険に旅立つ

◀ショットとサブ・ウエポン，そして強力な魔法を使いこなしてボスをめざせ

マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター

7/下 ■カプコン ■対戦格闘

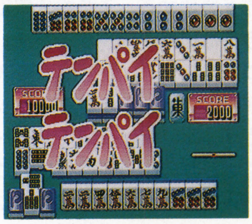
マーヴル・コミックスのヒーローと，おなじみのストリートファイターたちが対決するVSシリーズの2作目。テレビ番組から生まれたキャラ「憲磨呂」を含む，計18人がタッグバトルを展開する。

▶アメコミのヒーローと，憲磨呂が夢の対決！ さくらとダンもいるぞ

◀おなじみのキャラのハイパーコンボも，演出がさらにハデハデになった

ジャンジャンパラダイス2

6/下 ■カネコ ■麻雀



ふたり打ちルールの麻雀シリーズの2作目。対戦前に狙い目の役をアドバイスしてくれるほか，ゲーム中にミニゲームが挿入されるようになった。スーパーカネコノヴァシステム第5弾。

モンスタースライダー

6月 ■ビスコ ■アクションパズル

［セガサターンより移植］対戦型のアクションパズル。ブロックを3つ以上並べて消し，連鎖させることにより相手を攻撃する。ボタン操作でフィールドを傾けて，ブロックを並び替えることも可能。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
8月上旬	★ル・マン24	レーシング	セガ
8月下旬	★モーターレイド	バイクレーシング	セガ
夏頃予定	★対戦ホットギミック	麻雀	彩京
9月予定	★きらめきスターロード イントロ倶楽部	クイズ	タイトー
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
未定	★ブラッディロア	対戦格闘	エイティング／ライジング
	羅媚斗(ラビット)	対戦格闘	エレクトロニック・アーツ・ビクター
	スターグラディエイター2(仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★ウイニングスパイク	バレーボール	コナミ
	★ウェディングラプソディ	クイズ	コナミ
	★ファイティング武術(ウーシュウ)	対戦格闘	コナミ
	オーバーREV	レーシング	ジャレコ
	★カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	★テトリスプラス2	アクションパズル	ジャレコ

★……今月DataBaseに初登場した新作

『ウルトラ電流イライラ棒』は，トラックボールを使ったビデオゲーム版。『PF573(仮)』と呼ばれていたコナミの対戦格闘は，『ファイティング武術(ウーシュウ)』というタイトルに決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
▼MVS対応			
6月26日	★ネオMr.Do！	アクション	ビスコ
8月予定	★ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー～ウルトラ電流イライラ棒	アクション	ザウルス
秋頃予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK
	パルスター2(仮)	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●3on3ダンクマッドネス(ビデオシステム)5月→6月●ユキブタマン-P(カネコ)未定●グルーヴ オン ファイト(アトラス)5月中旬→5月23日●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)未定●ギャルズパニックS(カネコ)5月中旬→4月26日●ダイナマイトベースボール'97(セガ)6月→6月上旬

ネオジオ NEO・GEO

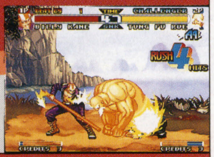
HOT 5 今月の売れ筋ソフト

新作がリリースされていないため，ランキングの顔ぶれがあまり変化していないのが，ちょっとさみしい。

1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル(CD)

前1位
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

2 リアルバウト餓狼伝説スペシャル



↑前3位
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

3 ティンクルスタースプライツ(CD)

↑前5位
●ADK
●シューティング
●5,800円

4 サムライスピリッツ天草降臨

↑再登場
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション(CD)

前2位
●SNK
●ディスクマガジン
●3,800円

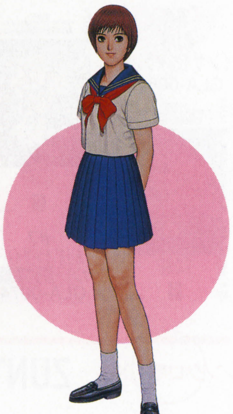
ヨロシクね，京♥

京の恋人，ユキの声優がオーディションで決定！

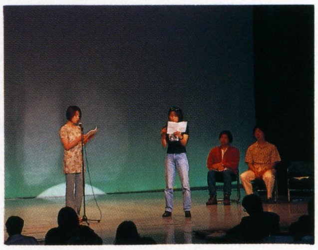
6月15日，東京・新橋のヤクルトホールにて「KOF'97 京の恋人・ユキ声優オーディション」が行なわれたので，その模様をレポートしよう。今回のオーディションには，全国から1,534通もの応募があり，当日は書類選考による一次審査を通過した16名（18名のうち2人欠席）の中からユキ役を決定するというプログラムになっていた。審査の内容は，自己PRのほか，ゲスト声優（野中政宏，安井邦彦，生駒治美）とのセリフの読みあわせテストも行なわれるなど，かなり本格的なもの。みんな緊張しながらも，精一杯「自分のイメージするユキ」を演じていたぞ。

途中には，『KOF'97』でアテナの声を担当する栗栖ゆきなとゲスト声優のライブもあり，会場に集まったSNKファンには大満足な1日となった。

これが「ユキ」だ



▲大人っぽくて面倒見がよい。それでいて頭が良くて運動もできるという彼女。京が学校を卒業できるか心配している



▲彼女たちはホンモノの京，庵，マリーと共演。みんなユキになりきっていた

16人がステージへ

▲中央の小島朋子さんがグランプリ（ユキ役）に，左の綾瀬なつきさんと右の伊藤麻衣さんが準グランプリに選ばれた。おめでとう！
◀一次審査を通過した16人で，オーディションが行なわれた

DataBase ネオジオ新作発売予定表

今月も新作の発売がなかった。『KOF'97』までは，おあずけになりそう!?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
9月下旬	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
未定	パルスター2(仮)	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
10月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
未定	パルスター2(仮)	シューティング	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

©SNK 1997

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●5月第4週
23位　スーパーロボット大戦　ヴォーカルコレクションROBONATION.1（ファーストスマイル）／12,080枚
50位　蒸気蓄音館～サクラ大戦 サウンドトラック（BMGジャパン）／6,010枚
●6月第1週
45位　ツインビーPARADISE3 Vol.12（キングレコード）／6,670枚
47位　センチメンタル・グラフティ②私立祥桜学園3年B組出席番号14番　沢渡ほのか（NECアベニュー）／6,340枚
48位　センチメンタル・グラフティ①県立白井坂高校3年A組出席番号12番　杉原真奈美（NECアベニュー）／6,290枚
49位　センチメンタル・グラフティ③私立紫雲女子高校3年C組出席番号1番　綾崎若菜（NECアベニュー）／6,220枚
55位　スーパーロボット大戦　ヴォーカルコレクションROBONATION.1（ファーストスマイル）／5,710枚
80位　蒸気蓄音館～サクラ大戦 サウンドトラック（BMGジャパン）／3,860枚
●6月第2週
45位　ツインビーPARADISE3 Vol.12（キングレコード）／4,370枚
74位　センチメンタル・グラフティ②私立祥桜学園3年B組出席番号14番　沢渡ほのか（NECアベニュー）／3,990枚
77位　センチメンタル・グラフティ③私立紫雲女子高校3年C組出席番号1番　綾崎若菜（NECアベニュー）／3,870枚
79位　センチメンタル・グラフティ①県立白井坂高校3年A組出席番号12番　杉原真奈美（NECアベニュー）／3,720枚
84位　スーパーロボット大戦 ヴォーカルコレクションROBONATION.1（ファーストスマイル）／3,550枚
●6月第3週
31位　月刊ときめきメモリアルNo.11（キングレコード）／8,300枚
●6月第4週
80位　月刊ときめきメモリアルNo.11（キングレコード）／3,550枚
87位　スーパーロボット大戦　ヴォーカルコレクションROBONATION.1（ファーストスマイル）／3,250枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

スーデリ登場

大熱狂！ゲーマデリック原宿ライブ報告

去る6月8日，データイーストが誇る強力GMバンド，ゲーマデリック（以下ゲマデリ）のライブが原宿ルイードにて行なわれた。約1年ぶりのライブということもあってか，当日は270人という，ゲマデリのライブとしては過去最大となる大観衆がつめかけたのだ。

オープニングではGMコピーバンド，O.T.K.が登場。綾○レイの姿をしたドラムの“コスプレ番長”NOBO氏が，観客の度肝を抜いた。『パラッパラッパー』をプラカードで実演したり，マニアックな『ダーウィン4078』などを演奏，観客を早くもヒートアップさせてくれた。

そしていよいよゲマデリが登場。人気ナンバーの連発に場内はおおいに盛り上がった。中盤は元メンバーがゲスト出演し，『ファイターズヒストリーダイナマイト』『空牙』などの名曲を共演。しかも，途中でなんとあの光吉猛修氏が乱入！　GMファン大興奮の展開となった。また，ゲマデリのメンバーも参加しているという謎のバンド「スーパーデリック」も，お披露目になった。女性コーラスがふたり加わった編成だ。ナンバーがまだ3曲のみということで，その全曲を演奏。ノリノリのサウンドで観客を踊らせていたぞ。なお今回のライブをもって，ラップ担当のみすたけことMR☆Kと，キーボード担当のRingRingが，ゲマデリを“卒業”することになる。だが，データイーストが存在するかぎり，ゲマデリは終わることなど知らないのだ。今後の展開に，スーパーデリックともども乞う，ご期待！

（山田真也）

▲彼らが驚異のバンド，スーパーデリックだ。ホームページはhttp://www2.big.or.jp/~kints/

読プレあります

グラムスからファンのためのフォトCD登場

グラムスの『クォヴァディス』シリーズと『ありす イン サイバーランド』の映像が，コンパクトな8センチフォトCDになった。キャラクターやメカをメインに，CG&秘蔵イラスト，設定資料などを収録した，ファン必携のコレクターズ・ディスクだ。各シリーズごとに5枚ずつ，計10枚が発売中で，価格はいずれも1,500円。265ページにプレゼント告知もあるので，ほしい人は忘れずにチェック！（中村京子）

◎ GLAMS PHOTO CD VISUAL FILE ◎

『クォヴァディス』シリーズ

#1 イベルカーツ戦役 GLA-00140
#2 惑星強襲オヴァン・レイ GLA-00240
#3 MIKIMOTO WORKS GLA-00340
#4 ASSAULT ARMOUR GLA-00440
#5 BATTLE SHIP GLA-00540

『ありす　イン　サイバーランド』

#6 ありす イン サイバーランド GLA-00640
#7 ありす イン サイバーランド～闇夜の魔導師～ GLA-00740
#8 ALICE GLA-00840
#9 RENA GLA-00940
#10 JURI GLA-01040

シンクロ率100%

ZUNTATAライブ，3年ぶりに開催

ZUNTATAレコードの設立を記念して，ZUNTATAが3年ぶりのライブを開催する。最新作『Gダライアス』を含む数々のナンバーが，映像とのシンクロで演奏されるぞ。なお，ライブのチケット（チケットぴあにて7月12日より発売）と，8月21日に発売されるCD「Gダライアス」の初回分に入っている応募券を持って会場に行くと，もれなく特製グッズがもらえる。

「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」
【東京】8月31日（日）15:30開場　16:00開演／場所：渋谷ON AIR EAST
【大阪】9月14日（日）15:30開場　16:00開演／場所：梅田HEAT BEAT
●席種：オール・スタンディング　前売り3,800円／当日4,000円
●問いあわせ先：ZUNTATA LIVE 1997事務局（☎0120-73-2000）

合体

「コナミCLUB dbキャラバン'97夏」開催

今年もコナミのイベント・キャラバンの季節がやってくる。今回は，ラジオ番組「CLUBときめきメモリアル」（文化放送・金曜24:00～24:30）と，インターネットラジオ「db-FM」で公開された情報やオリジナル・ドラマ（6月からのドラマは「クリック＆デッド」）などを放送する「CLUB db STATION」（文化放送・土曜24:00～24:30／ラジオ大阪・日曜24:30～25:00）を前面に押し出している。ドラマ・キャストによる歌やトーク，コナミ情報などが披露される予定だ。金月真美や丹下　桜などの「ときメモ」メンバーに新たな仲間が加わって，これまで以上ににぎやかなイベントになりそう。くわしい参加方法については，各会場の問いあわせ先まで。

- ●8/2（土）　東京・目黒区公会堂　13:00開場　14:30開演
  問いあわせ先：アニメイト（☎03-3957-1234）
- ●8/3（日）　大阪・エルシアター　12:00開場　13:30開演
  問いあわせ先：アニメイト京都店（☎075-252-1460）
- ●8/7（木）　札幌・道新ホール　11:30開場　13:30開演
  問いあわせ先：アニメイト札幌店（☎011-219-1223）
- ●8/9（土）　名古屋・名古屋市公会堂　14:00開場　15:30開演
  問いあわせ先：アニメイト名古屋店（☎052-453-1322）
- ●8/10（日）　福岡・大手門会館　12:30開場　13:30開演
  問いあわせ先：アニマップ本店（☎092-731-5256）
- ●8/17（日）　東京・杉並公会堂　12:00開場　13:30開演
  問いあわせ先：新星堂音楽営業企画部MD推進課（☎03-3393-5166）

※開場&開演時間はすべて予定

今月の新作

サイトロンからも，ゲームキャラにスポットを当てたCDが登場。ファン必携か？

ディ・サード　ドラマCD

7/2　■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00267

今月の「ゲムドラ」CDは，サターンの3D対戦格闘ゲーム『ディ・サード』。人智を遥かに超えた能力を持つ「マザー」に運命をもてあそばれる少年，ボゥイの姿を，ふたつの展開で描く。

題材ゲーム：ディ・サード（タカラ）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1話「ボゥイ」②第2話「ルシファー」③第3話「セシル」④最終話「カレン」〈ストーリー2〉⑤第2話「メロウ」⑥第3話「母」⑦最終話「セイヤ」⑧おまけ　ラジオ予告＆ガイダンスその1⑨おまけ　ラジオ予告＆ガイダンスその2⑩おまけ　ラジオ予告＆ガイダンスその3
声の出演：草尾　毅，森川智之，野島健児ほか

月刊ときめきメモリアル No.12

7/2　■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7748

「月とき」第2シーズンの締めくくりとなる第12弾。リスナーの投票で決定した「ベストソング・ベストキャラ」が，いよいよ発表される。今月で最終回の「男子更衣室」では，最後にどんな話がとびだすのか？

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク7月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「史上最大の決戦？」後編③もっと！ときめきラジオトーク7月号（後編）④My energy⑤ゴールすんぜんっ⑥ベストソング・ベストキャラ投票 結果発表⑦きらめき高校男子更衣室～最終回～⑧実況スペシャルサンクス
作詞：さゆ鈴（④），くまのきよみ（⑤）
作・編曲：岩崎元是（④⑤），坂下正俊（④作曲），岸村正実（⑤編曲）
声の出演：よしきくりん（④ボーカル），菊池志穂（⑤ボーカル），中　友子ほか

文化放送ステレオドラマ「パワードール」Vol. 1 WEDDING MARCH

7/2　■バップ　■2,854円（税込）
■CD　VPCG-84631

文化放送「久川　綾のSHINY NIGHT」で放送されたドラマを収録。独立戦争終結後，新メンバーを加えて再結成された「DoLLS」。さっそく演習をはじめた彼女たちだが，緊急事態が発生し，演習は突如実戦に……。CDエクストラ仕様。

題材ゲーム：パワードール（工画堂スタジオ）
収録曲：①WEDDING MARCH第1話②WEDDING MARCH第2話③WEDDING MARCH第3話④WEDDING MARCH第4話⑤WEDDING MARCH第5話
声の出演：久川　綾，三石琴乃，横山智佐ほか

草薙　京

7/18　■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00268

「SNKキャラクターズサウンドコレクション」シリーズ第1弾。草薙　京に関する数々のサウンドや，新録の語りなどを収録。

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ（SNK）
収録曲：①イントロダクション　京の語り1②ESAKA（K.O.F.'94 1500シリーズより）③ESAKA（K.O.F.'94 アレンジサウンドトラックスより）④京の語り2⑤FUNKY ESAKA（K.O.F.'95 1500シリーズより）⑥FUNKY ESAKA（K.O.F.'95 アレンジサウンドトラックスより）⑦京の語り3⑧ESAKA？（K.O.F.'96 1500シリーズより）⑨ESAKA？（K.O.F.'96 アレンジサウンドトラックスより）⑩エンディング　京の語り4（BGM：ESAKA Piano Arrange Ver.）⑪ためらいを焼き尽くせ（DJステーションより）⑫ボイスコレクション　K.O.F.'94～'96
声の出演：野中政宏
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ナコルル

7/18　■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00269

サウンドと5編の語り，描き下ろしイラスト入りブックレットで，ナコルルの魅力を存分に伝える1枚。

題材ゲーム：『サムライスピリッツ』シリーズ（SNK）
収録曲：①プロローグ ナコルルの語り1「父」②自然の宴（サムライスピリッツ1500シリーズより）③自然の宴（サムライスピリッツ イメージアルバムより）④ナコルルの語り2「鬼」⑤自然の息吹（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣1500シリーズより）⑥自然の息吹（サムライスピリッツ斬紅郎無双剣アレンジサウンドトラックスより）⑦ナコルルの語り3「リムルル」⑧自然の宴其の弐（サムライスピリッツ天草降臨1500シリーズより）⑨自然の宴 其の弐（サムライスピリッツ天草降臨アレンジサウンドトラックスより）⑩自然の宴春（真サムライスピリッツ1500シリーズより）⑪自然の宴春（真サムライスピリッツアレンジサウンドトラックスより）⑫ナコルルの語り4「そして…」（BGM：自然の宴 Piano Arrange Ver.）⑬声を聞かせて…（DJステーションより）⑭エピローグ（BGM：自然の宴 Piano Arrange Ver.）⑮ボイスコレクション サムライ全シリーズ
声の出演：生駒治美
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

悠久幻想曲　オリジナルサウンドトラック

7/18　■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00270

サターン＆PSのフルサイズ・テーマソングをはじめ，新録のボーカルやリニューアルされた24曲のサウンドが楽しめる。

題材ゲーム：悠久幻想曲（メディアワークス）
収録曲：①教えてほしいの（サターン・オープニング）②Far Away（プレイステーション・オープニング）③レスト・イン・ピース④It's All Right⑤シャイ・ボーイ⑥用意はいいかい？⑦Go Easy⑧切なる願い⑨夜想曲嬰ハ長調⑩Wake Up!!⑪スタンブル・スクランブル⑫ひなたぼっこ⑬赤き瞳の復讐者⑭On My Honer⑮レイズ・ア・ウォー・クライ⑯Daylight Bossa⑰仕事は辛いよ⑱ファンタジア・エバーラスティング⑲クライング・シャドウズ⑳幸せな日常 ㉑イミテイト・ブルー ㉒Road To Nowhere ㉓Under The Strain ㉔ボーンヘッズ㉕Anytime ㉖暗雲 ㉗限界なんだもん（"Wake Up!!" ボーカル・バージョン）㉘微笑みは守護（"Shy Boy" ボーカル・バージョン）㉙真珠になりたい（サターン・エンディング）㉚なぜ君と出逢えたの（プレイステーション・エンディング）
作詞：畑　亜貴
作曲：林　克洋
編曲：並木晃一
ボーカル：畑　亜貴（①㉙），かないみか（②），長沢美樹（㉗），南　央美（㉘），氷上恭子（㉚）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 夏公演～愛ゆえに～」

7/18 ■BMGジャパン ■3,059円（税込）
■CD BVCH-741

帝国歌劇団花組の公演を，ステージ上と舞台裏，両方向から楽しめるドラマ・シリーズが登場。第1弾は，フランス革命時の貴族（マリア）と街娘（さくら）の恋物語。

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録曲：①プロローグ・大神の手紙1②第一景・ベルサイユの町1③第二景・舞台袖1④第三景・大神の手紙2⑤第四景・舞台袖2⑥第五景・ベルサイユの町2⑦第六景・舞台袖3⑧第七景・戦場の片隅⑨第八景・大神の手紙3⑩第九景・舞台袖～戦場⑪第十景・フィナーレ⑫この世は楽し～夏公演～
作詞：広井王子（⑫）
作曲：田中公平（⑫）
編曲：根岸貴幸（⑫）
声の出演：陶山章央（⑫ボーカル），横山智佐（⑫ボーカル），高乃 麗ほか

鉄拳 3　アーケードサウンドトラック001EX

7/18 ■ワンダースピリッツ ■2,854円（税込）
■CD WSCAX-10001

『リッジレーサー』の佐野電磁，『ビクトリーラップ』の岡部啓一が作曲を手がけた『鉄拳3』のサウンド集。WinまたはMacで楽しめるエクストラ・トラックあり。

題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録曲：①Attract Movie②Attract "EMBU"③Character Select④Paul Phoenix⑤Forest Law⑥Lei Wulong⑦King⑧Yoshimitsu⑨Nina Williams⑩Hwoarang⑪Ling Xiaoyu⑫Eddy Gordo⑬Jin Kazama⑭for Hidden Characters⑮Heihachi Mishima⑯Ogre⑰Continue？⑱Game Over⑲Staff Roll
作・編曲：sanodg（佐野電磁），B.K.O（岡部啓一）
特典：特製プレミアムカード，『鉄拳3』ナムコオフィシャルポスター（予約），オリジナルキャップ（応募）

タイムクライシス アーケードサウンドトラック002EX

7/18 ■ワンダースピリッツ ■2,854円（税込）
■CD WSCAX-10002

『タイムクライシス』の全サウンドに，作曲者自身によるアレンジ曲をプラス。エクストラ・トラックには，ゲーム中のムービーやサウンド担当者のコメントなどを収録。

題材ゲーム：タイムクライシス（ナムコ）
収録曲：①メインテーマ（Main Theme from TimeCrisis）②指令（Mission "TimeCrisis"）③作戦（Operation）④作戦開始（2nd Theme from TimeCrisis）⑤緊張（With a Tension）⑥死闘（Dead or Alive）⑦ワイルド・ドッグ（Theme of "Wild Dog"）⑧作戦成功（Mission Completed）⑨サンライズ／サンセット（Sunrise／Sunset）⑩凱旋（The Return in Triumph）⑪安らぎ（Healing：Theme from Sunrise／Sunset）⑫タイム・クライシス（TimeCrisis：Uitimate Mix）
作・編曲：ひげNAKAMURA
特典：特製プレミアムカード，オリジナルキャップ（応募）

センチメンタルグラフティ⑦県立青垣高校 3 年A組出席番号 2 番　安達妙子

7/19 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1007

『センチメンタル・グラフティ』キャラクターCD第3弾のトップを飾るのは，家事が得意な安達妙子。イメージ・ソングには，フルートが織り込まれている。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②日曜日の丘③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④日曜日の丘（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
作詞・作曲：浅田優美（②）
編曲：徳永声一（②）
声の出演：岡田純子
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタルグラフティ⑧私立清華女子高校 3 年C組出席番号33番　星野明日香

7/19 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1008

クラリネットでイメージされるミーハー娘，星野明日香のソロ・デビュー・アルバム。オリジナル・ストーリーを追加したラジオドラマなどを収録。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②Sweet Tears③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Sweet Tears（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
作詞：濱田智之（②）
作・編曲：坂本志崇（②）
声の出演：岡本麻見
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタルグラフティ⑨県立茶山高校 3 年B組出席番号21番 保坂美由紀

7/19 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1009

マジメな芸術少女，保坂美由紀のイメージ楽器はハーモニカ。ボーカル曲「一枚の風景」ほか，ドラマ，カラオケ，彼女からのメッセージなどを収録。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②一枚の風景③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④一枚の風景（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
作詞：加々美亜矢（②）
作・編曲：武井浩之（②）
声の出演：牧島有希
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

素直になれるなんて／大野まりな

7/21 ■エアーズ ■1,020円（税込）
■CDシングル AYDM-137

PC-FXのゲームソフト『となりのプリンセス ロルフィー』のオープニング&エンディング・テーマを収録。作詞をキャラクター・デザインの只野和子が手がけている。

題材ゲーム：となりのプリンセス ロルフィー（NECホームエレクトロニクス）
収録曲：①素直になれるなんて②いつの日にか……③素直になれるなんて（オリジナル・カラオケ）④いつの日にか……（オリジナル・カラオケ）
作詞：只野和子（①③）
作曲：竹林一敏
編曲：岸村正実
ボーカル：大野まりな（①②）

Wing／横山智佐

7/21 ■エアーズ ■1,020円（税込）
■CDシングル AYDM-138

PSソフト『火星物語』の主題歌「Wing」が，ゲームに先駆けて登場。カップリングは，文化放送「広井王子マルチ天国～火星物語ロマンシア」のテーマソング。

題材ゲーム：火星物語（アスキー）
収録曲：①Wing②たとえば，愛だよね③Wing（カラオケ）④たとえば，愛だよね（カラオケ）
作詞：高橋真也（①），広井王子（①②）
作・編曲：田中公平（①③作曲），大友博輝
ボーカル：横山智佐（①），FLOWER CHILDREN（②）

Made in HEAVEN～愛のプライド～／河合奈津美

7/21 ■エアーズ ■1,020円（税込）
■CDシングル AYDM-139

　サターンで発売中のラジオDJシミュレーション・ゲーム『フリートーク・スタジオ』のテーマソングを，DJの河合奈津美こと國府田マリ子が歌う。CDバージョン，ゲーム・バージョン，カラオケの3つのバージョンが楽しめる。

題材ゲーム：フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり（メディアエンターテイメント）
収録曲：①Made in HEAVEN～愛のプライド～②Made in HEAVEN～愛のプライド～（ゲーム・バージョン）③「フリートーク・スタジオ」ジングル④Made in HEAVEN～愛のプライド～（カラオケ）
作詞：實川　翔（①②）
作曲：小川史生（①②④）
編曲：飯塚昌明（①②④）
ボーカル：河合奈津美（國府田マリ子）

マイエンジェル～ナムコ 子育てクイズマイエンジェル　ドラマ＆ミュージック編～

7/21 ■エアーズ ■3,059円（税込）
■CD AYCM-577

　文化放送「鈴木真仁のプリンセスクラブ」（土曜・26:30～27:00）で放送されたドラマをCD化。ほか，未公開のオリジナル・ストーリーや，先月シングルCDにてリリースされたテーマ曲を含む4曲のソングも収録されている。

題材ゲーム：子育てクイズ マイエンジェル（ナムコ／プレイステーション版）
収録曲：①少女時代②マイエンジェル第1話「神様，あたし，不安…。」③マイエンジェル第2話「わんぱく編①」④マイエンジェル第3話「わんぱく編②」⑤マイエンジェル第4話「まじめ編」⑥マイエンジェル第5話「お色気編①」⑦マイエンジェル第6話「お色気編②」⑧マイエンジェル第7話「おたく編①」⑨マイエンジェル第8話「おたく編②」⑩さよならの瞬き⑪放課後の景色⑫My Angel
作詞：原　由子（①），金子政路（⑩），相田　毅（⑪⑫）
作曲：原　由子（①），勝　誠二（⑩），吉中美樹（⑪），鳥渕　康（⑫）
編曲：Nico（①⑩⑪⑫）
声の出演：鈴木真仁（①⑩⑪⑫ボーカル），宮村優子，関　智一ほか

ダライアス外伝～ザ・ラスト キッス～

7/21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0013

　ZUNTATAレコードの『ダライアス』アレンジ・アルバム第2弾。シリーズの作曲者としてファンの多いOGR氏による『ダライアス外伝』のサウンドが，フル・アレンジで堪能できる。全10曲収録。

題材ゲーム：ダライアス外伝（タイトー）
収録曲：①VISIONNERZ～幻視人～②Burst Out③INDUCTION④E・F・G⑤AXON⑥投影⑦FAKE⑧Singing in the BRAIN⑨Tranquilizers⑩SELF

サガ フロンティア　オリジナルサウンドトラック

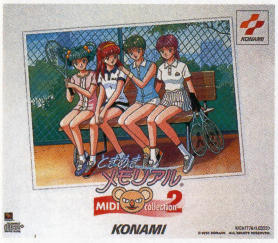
7/21 ■デジキューブ ■3,204円
■CD SSCX-10009（3枚組）

　『ロマンシング サ・ガ』シリーズの作曲者，伊藤賢治による『サガ フロンティア』の全楽曲を完全収録。独特のゲーム世界が，ロマンチックに表現される。

題材ゲーム：サガ フロンティア（スクウェア）
収録曲：●ディスク1……①旅の幕あけ②オープニングタイトル③ブルーのテーマ④滅びゆくマーグメル⑤正調・ヨークランド節⑥ボロ⑦戦え！アルカイザー⑦エミリアのテーマ⑨アセルスのテーマ⑩まよい⑪Dungeon＃1⑫Battle＃1⑬勝利！⑭新天地へ⑮Sunset Swing！⑯Let's Swing！⑰対決！カバレロ一家⑱済王陵古墳⑲武王古墳⑳Battle＃2 ㉑中島製作所 ㉒闘機場 ㉓レオナルド・ラボラトリー ㉔ギグナスのテーマ ㉕バカラ ㉖ドゥヴァン ㉗九龍 ㉘Battle＃3 ㉙全滅… ㉚N・E・X・T●ディスク2……①碧い街②オーンブル③古代シップ④ディスペア⑤HQ⑥Boody Trap⑦Hey！FUSE⑧戦慄⑨オウミ⑩シンロウ⑪麒麟のテーマ⑫シュウザー⑬危険！⑭Battle＃4⑮Back Street of 九龍⑯ALONE⑰時の調べ⑱オルロワージュのもとに⑲針の城⑳闇の迷宮 ㉑マジックキングダム ㉒Battle＃5 ㉓旋律～調べ～ ㉔Resolution●ディスク3……①ムスペルニブル②ワカツ③ブラッククロス基地④地獄⑤最終兵器⑥絶対…⑦Last Battle -Asellus-⑧Last Battle -Blue-⑨Last Battle -Coon-⑩Last Battle -Red-⑪Last Battle -T260Z-⑫Last Battle -Lute-⑬Last Battle -Emilia-⑭ラモックス・ビート⑮運命ーさだめー⑯Dear My Country⑰FIGHT！RX3X!!⑱走馬灯のごとく…⑲みちみたりて⑳少年の日の想い出
作曲：伊藤賢治
特典：小林智美『サガ フロンティア』画集

ときめきメモリアル MIDI collection 2

7/24 ■キングレコード ■3,262円（税込）
■CD KICA-7776



壁紙やレコーディングで使用したMIDIデータ，さらにHTML形式のコナミCDカタログを収録したエクストラ・トラック入りのMIDIアレンジ・アルバム。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①芽生え～春～②半袖の君～夏～③枯れ葉の足跡～秋～④白い息～冬～⑤あなたに贈るソナタ～如月未緒登場～⑥Boy Friend～片桐彩子登場～⑦Teenage～虹野沙希登場～⑧みつめていたい～清川 望登場～⑨Jumping Smile～朝日奈夕子登場～⑩めざせ！恋のゴール～早乙女優美登場～⑪高貴なる家系～伊集院レイ登場～⑫美術館～美術館～⑬カラオケ待ち合わせ～カラオケボックス待ち合わせ～⑭恋はほどほどに～彩子，熱唱～⑮燃えるゴング～プロレス観戦～⑯カンニング大作戦～夕子のカンニング～⑰プラネタリウム～プラネタリウム～⑱ファンシーショップ～ファンシーショップ～⑲あの娘とひとつ屋根の下～夏合宿の出会い～⑳楽勝！練習試合～練習試合～ ㉑爆裂！ダンクシュート～バスケット部インターハイ～ ㉒あの娘を探せ！～借り物競走～ ㉓花に囲まれて～望，花壇で出会う～ ㉔南国島歌～沖縄修学旅行～ ㉕金太郎侍が斬る！～金太郎侍のテーマ～ ㉖雪上わんぱく娘～優美，雪合戦～ ㉗クリスマス独りぼっち～孤独なクリスマス～ ㉘ホワイトクリスマス～詩織，ホワイトクリスマス～ ㉙回想～回想～ ㉚二人の時～ハッピーエンディング～
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：南部栄作，黒岩東彦，高橋悟朗
初回特典：ピクチャーCD仕様

ワルモンMONMONパラダイス　に。

7/24 ■キングレコード ■2,243円（税込）
■CD KICA-7777

ラジオ番組復活をめざすワルモン博士＆ザコビーの奮闘記や，ゲストを迎えてのパロディ番組など，企画コーナー満載のバラエティCD。リスナー参加企画あり。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①絶望！ワルモン研究所②『ワルモンMONMONパラダイス』（ON AIRバージョン1）③決意④CMタイム！⑤怪奇！謎の養成所⑥『ワルモンMONMONパラダイス』（ON AIRバージョン2）⑦CMタイム！⑧極秘！ワルモン復活決戦⑨ラジオ『TVショッピング』⑩晴れて復活・大放送『ワルモンMONMONパラダイス』（オリジナルバージョン）⑪CMタイム！⑫ザ・対決（前編）⑬またまたCMタイム！⑭ザ・対決（後編）⑮〈リスナーのみなさんへ臨時放送〉⑯明日に向かって…さみし～いエンディング⑰ハイパーSF『FASTER MOG-PIN KILL！KILL！』
声の出演：岸野幸正，沼田裕介，田中真弓ほか

出会えて良かった／虹野沙希

7/24 ■キングレコード ■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7629

藤崎詩織につづく，『ときメモ』キャラのデビュー・シングルが登場。虹野沙希が歌う，ゲーム『虹色の青春』のテーマソング「出会えて良かった」と，新曲「DOKIDOKI」がカップリングされている。

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①出会えて良かった②DOKIDOKI③出会えて良かった-karaoke-④DOKIDOKI-karaoke-
作詞：秋山奈津（①），さゆ鈴（②）
作曲：小西真理
編曲：岩本正樹
ボーカル：虹野沙希

A NiGHTS REMIX “Another Dreams”

7/24 ■徳間ジャパン ■2,500円（税込）
■CD TKCA-71192

クラブ・ミックスされたサウンドで，もうひとつの『ナイツ』の世界が展開するアレンジ・アルバム。

題材ゲーム：ナイツ～into dreams…（セガ）
収録曲：①Message from Nightpia（We'll be Back Mix）②DREAMS DREAMS（Peaceful Mix）③Paternal Horn（Swea-T-shirt Mix）④The Mantle（Acid acid love Mix）⑤DREAMS DREAMS（Club 12” GK. Mix）⑥Gate of Your Dream（Deep groove）⑦Under Construction（Wow wow 70's Mix）⑧Know Thyself！（Thirsty night club dub）⑨［Interlude］⑩I want to see you smile again（DREAMS DREAMS）⑪Growing Winds（Peak Power-From-After Hour Climax）
初回特典：「A NiGHTS REMIX “Another Dreams”」オリジナルスペシャルステッカー

“Psyched” CLUB MIX from SEGA RACING GAMES

7/24 ■徳間ジャパン ■2,500円（税込）
■CD TKCA-71193

『セガラリー・チャンピオンシップ』『デイトナUSA』など，セガのレーシング・ゲーム5タイトルの楽曲を，クラブ・サウンドにアレンジ。全14曲収録。

題材ゲーム：セガラリー・チャンピオンシップ，デイトナUSA，インディ500，ウェーブランナー，マンクスTT（セガ）
収録曲：①Intro（Blues？…I See）②Blue Sky③In Dm 500miles④Get Going⑤Let's Go⑥Interlude（jazz it up）⑦Tutorial⑧We're Rolling ⑨Move On ⑩Inderlude（G.A.M.E.O.V.E.R）⑪1-20⑫Aquarelle⑬Beat Him⑭Finish
初回特典：「Psyched」オリジナルスペシャルステッカー

CDドラマコレクションズ アンジェリークSpecial 2 第2話・夢みる二つの太陽

7/25 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1114

いよいよ本編に突入したドラマ『アンジェリークSpecial2』。聖地にやってきたふたりの新女王候補，アンジェリークとレイチェルのまわりで起こる不思議なできごとや，彼女たちを取り巻くさまざまな人物との交流を描く。

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①オープニングテーマ The Realm②scene 1③scene 2④ティムカ～メル（Forest Mix）⑤scene 3⑥scene 4⑦エンディングテーマ
声の出演：浅田葉子，長沢美樹，立木文彦ほか

虹をみた夏／藤野とも子

7/25 ■データム・ポリスター ■2,854円（税込）
■CD DPCX-5090

今夏発売予定の『ルームメイト～涼子 in Summer Vacation』で，彼女とのデュエット・イベントのときに流れるボーカル曲を収録。前作のエンディング・テーマや，涼子からのボイスメールも聴ける。

題材ゲーム：ルームメイト～涼子 in Summer Vacation（データム・ポリスター）
収録曲：①愛されますように②雲になるよ③もうすぐ雪が降るから…④虹をみた夏⑤「ROOMMATE」空港のテーマ⑥あふれる想い
ボーカル：藤野とも子

インディーズ

アンジェリーク守護聖コレクション「愛の贈りもの」

7月 ■光栄 ■非売品（プレゼント用）
■CDシングル KEDI-1004

CDシングル「アンジェリーク守護聖コレクション」を全巻買った人にプレゼントされるスペシャルCD。9人の守護聖たちが，ある“何か”を探して，リレー式にドラマをくり広げる。

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①第1回／ジュリアスの巻②第2回／マルセルの巻③第3回／ランディの巻④第4回／クラヴィスの巻⑤第5回／ゼフェルの巻⑥第6回／オリヴィエの巻⑦第7回／リュミエールの巻⑧第8回／オスカーの巻⑨第9回／ルヴァの巻

前号追補タイトル

FIREBALL／B'z

3/5

■ルームスレコード　■971円
■CDシングル　BMDR-2008

B'z得意のロック・サウンド2曲を収録したシングル。カップリングされている「哀しきdreamer」が，PSで発売中のレーシング・ゲーム『インディ500』のテーマソングとして使用されている。

題材ゲーム：インディ500（トミー）
収録曲：①FIREBALL②哀しきdreamer
作詞：稲葉浩志
作曲：松本孝弘
編曲：稲葉浩志，松本孝弘

前号追補タイトル

明日 勇気をだして

5/21

■ワンダーエンターテイメント　■1,020円（税込）
■CD　WDDN-22

文化放送「RADIOトゥルー・ラブストーリー パジャマでいっしょにネ♥」のテーマソングをカップリング。それぞれ，ヒロインの桂木綾音，彼女の親友の天野みどりをイメージしたものとなっている。

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
収録曲：①明日 勇気をだして②ル・ル・ルン・GIRL③明日 勇気をだして（カラオケ）④ル・ル・ルン・GIRL（カラオケ）
作詞：田口　俊（①），山口由子（②）
作曲：山口由子
編曲：棚橋信仁
ボーカル：桂木綾音（菊池志穂／①），天野みどり（池澤春菜／②）

前号追補タイトル

ラストブロンクス～東京番外地～ サウンドバトル／大内義昭

6/18

■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10008

ビデオ版『ラストブロンクス』のサウンドトラック。「愛が生まれた日」の作曲を手がけた大内義昭によるロックを中心とした楽曲と，新人D'SECRETが歌うエンディング・ボーカルを収録。ゲームでの優作と黒澤のテーマをメドレー形式でクラブ・リミックスしたボーナス・トラックも。

題材ゲーム：ラストブロンクス～東京番外地（セガ）
収録曲：①Killing Floor②Kaze No Prologue③Undulate Dark④So Loose Bar⑤Surviving The Game⑥Over And Over⑦Let's Get Down⑧Down Thet Road⑨Second Gate⑩Over The Dream⑪Last Scene⑫Bronx Remix⑬Kaze No Street
作詞：大内義昭（⑬）
作・編曲：大内義昭
ボーカル：D'SECRETS（⑬）
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー，ゲーム・キャラクターCGジャケット仕様

前号追補タイトル

MAKE YOU SMILE／今はまだ遠いLovesong／丹下 桜

6/21

■キングレコード　■1,020円（税込）
■CDシングル　KIDA-7626

ラジオ番組「CLUBときめきメモリアル」のエンディング・テーマ「MAKE YOU SMILE」と，新作『～虹色の青春』のオリジナル・キャラ，秋穂みのりのイメージ・ソングを収録したシングル。

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春（コナミ）
収録曲：①MAKE YOU SMILE②今はまだ遠いLovesong③MAKE YOU SMILE～karaoke④今はまだ遠いLovesong～karaoke
作詞：丹下　桜（①），松浦有希（②）
作・編曲：ながつきまろん（①作曲），亀田誠治（①編曲），松浦有希
ボーカル：丹下　桜

前号追補タイトル

トゥルー・ラブストーリー ドラマCD Vol.1「そよ風のオルゴール」

6/21

■ワンダーエンターテイメント　■2,854円（税込）
■CD　WDCD-28008

あるできごとをきっかけに，かねてから想いを寄せていた男性とつきあいはじめた綾音。しかし，彼がときおり見せる悲しげな表情が意味するものは……。ラジオ番組で放送されたドラマ4話分を収録。

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
収録曲：①明日 勇気をだして（ショートバージョン）②SCENE 1「始まりはいつも…」③SCENE 2「風吹く丘で…」④SCENE 3「言葉，言えずに…」⑤SCENE 4「想い，風に乗って…」⑥ル・ル・ルン・GIRL（ショートバージョン）
声の出演：菊池志穂，藤野かほる，久川　綾ほか

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会　音楽篇VOL. 1

6/25

■パイオニアLDC　■3,059円（税込）
■CD　PICA-1141

OVA「大運動会」のBGMを収録した，サウンドトラック第1弾。音楽だけでなく，CDオリジナルのドラマ入り。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①プロローグ#1②プロローグ#2③プロローグ#3④プロローグ#4⑤大運動会のテーマ⑥CDドラマ「大運動会・大番外編その一　お風呂でドッキリの巻」⑦あかりのテーマ⑧期待と希望の大学衛星⑨入学式の興奮と緊張⑩校長登場⑪あかりのテーマver.2⑫夢のグランド⑬CDドラマ「大運動会・大番外編その二　更衣室でドッキリの巻」⑭超人的パワー⑮ハードな練習⑯不安と危機⑰混乱と動揺⑱友情と誇り⑲CDドラマ「大運動会・大番外編その三　寝室でドッキリの巻」⑳胸を張ろう！㉑乙女チックが止まらない㉒NUDE
作詞：枯堂夏子（⑳～㉒）
作・編曲：服部隆之，白石幸一郎（㉑），島田　充（㉒作曲），関　順一郎（⑳編曲），二宮直樹（㉒編曲）
声の出演：夏樹リオ（⑳ボーカル），川上とも子（㉑ボーカル），矢島晶子（㉒ボーカル）ほか

前号追補タイトル

声優志願の英雄志願

6/25

■メディアリング　■3,059円（税込）
■CD　MGCD-1035

2シリーズのドラマをメインに，声優志望の人のための悩み相談室などを収録。

題材ゲーム：英雄志願（マイクロキャビン）
収録曲：①タイトルコール その1②オープニング曲「男なら一度くらい」③成田紗矢香のトーク その1④オリジナルストーリー「ウィロウ物語」#1⑤「ウィロウ物語」#2⑥「ウィロウ物語」#3⑦「ウィロウ物語」#4⑧「ウィロウ物語」#5⑨「ウィロウ物語」#6⑩タイトルコール その2⑪「成田紗矢香と佐藤先生のおたすけ声優進路相談」#1⑫「成田紗矢香と佐藤先生のおたすけ声優進路相談」#2⑬成田紗矢香のトーク その2⑭「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#1⑮「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#2⑯「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#3⑰「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#4⑱「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#5⑲「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#6⑳「英雄志願ザ・ラジオ・ミックス」#7 ㉑エンディング曲1「SWEET SWEET MEMORY-S」㉒成田紗矢香のトーク その3㉓エンディング曲2「17歳の秘密の場所」
作詞：瀬田哲也（②㉑），白倉由美（㉓）
作曲：福田康文（②㉑㉓）
編曲：坂本　洋（②），小泉信彦（㉑㉓），新堀　崇（㉓）
声の出演：浅川　悠＆前田このみ（②），前田千亜紀＆小西寛子（㉑），成田紗矢香（㉓）ほか

前号追補タイトル

ポケットモンスター

6/28

■メディアファクトリー　■950円
■CDシングル　TGDS-98

テレビアニメ「ポケットモンスター」のオープニング・テーマをはじめとした，4曲のソングとカラオケ1曲の計5トラックを収録。「おやすみぼくのピカチュウ」は，このCDで初公開となるアニメ未使用曲。

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①めざせポケモンマスター②ひゃくごじゅういち③ポケモン言えるかな？④おやすみぼくのピカチュウ⑤めざせポケモンマスター（オリジナルカラオケ）
ボーカル：松本梨香（①④），オーキド博士（石塚運昇）とポケモンキッズ（②），イマクニ？（③）
初回特典：ピカチュウ・ソフトステッカー

前号追補タイトル　インディーズ

エースコンバット2 オリジナルサウンド・インビテーション

5/30　■ナムコ　■非売品（予約特典）
■CDシングル　SCEG-765

PS版『エースコンバット2』を予約した先着50,000名にプレゼントされたシングル。4人の作曲者たちによる，3曲のアレンジ・サウンドが楽しめる。

題材ゲーム：エースコンバット2（ナムコ）
収録曲：①Invitation to ACE COMBAT2②Night Butterfly③A.C.Revolution

前号追補タイトル　インディーズ

ファーランドストーリー四つの封印　ボイスCD

6/20　■TGL　■非売品（ゲームソフトに同梱）
■CD

Win95で発売された『ファーランドストーリー四つの封印』に同梱されている音楽CD。オープニング・ムービーやイベント・シーンで展開するキャラクターの会話&サウンドを収録している。

題材ゲーム：ファーランドストーリー四つの封印（TGL）
収録曲：①オープニングムービーより②イベントシーン1③イベントシーン2④イベントシーン3⑤イベントシーン4⑥イベントシーン5⑦イベントシーン6⑧イベントシーン7⑨未収録：その後の…。

VIDEO&LD

ヴァンパイア ハンター VOL.2「闇の血，闇の力」

7/25　■アミューズビデオ　■6,600円
■VHS　ASVX-1053／■LD　ASLY-1057

ドノヴァンのあとを追うように，ダークストーカー狩りをつづけるレイレイとリンリン。彼女たちとドノヴァンとの出会い，ビシャモンとの闘いなどが描かれるシリーズ第2弾。LD版のBGMは，OVA初のドルビー・デジタル・サウンド方式を採用。

（カラー40分）
題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
声の出演：石塚運昇，矢島晶子，宮村優子ほか
初回予約特典：特製リバーシブルジャケット（VHSのみ），村瀬修功イラストB2ポスター

竜機伝承 Legend 1「出発～たびだち～」

7/25　■ケイエスエス　■5,800円
■VHS　KSVA-23210／■LD　KSLA-23210

パソコンRPG『竜機伝承』のアレンジ・ストーリーで展開するOVA。剣士セディが雪山での修行中に助けた少女，ミュウ。“帝国”に追われる彼女を家にかくまうセディたちだが，彼女は迷惑をかけまいと，夜中にひとりで抜け出してしまう。

（カラー30分）
題材ゲーム：竜機伝承（ケイエスエス）
声の出演：石田　彰，國府田マリ子，宮村優子ほか

サクラ大戦　花組ビデオブロマイド

7/25　■セガ　■5,800円（税込）
■LD　BELL-1035

ゲーム中のアニメシーン十音声を新たに録りなおしたAVGパート名場面集や出演声優の対談を収録。特典として，ジャケット・サイズ・ピンナップがついている。

（カラー80分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
声の出演：横山智佐，高野　麗，渕崎ゆり子ほか
特典：特大花組ブロマイド（ジャケットサイズ・ピンナップ）

インディーズ

セガサターンビデオマガジン7月発売タイトル号

7/1　■セガ　■非売品（プロモーション用）
■VHS

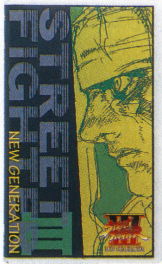
SLG，アクション，RPGと，さまざまなジャンルがそろった7月号。『バイオハザード』もいよいよ登場する。

（カラー25分）
収録内容：①エンジェルグラフティS～あなたへのプロフィール②NHL'97③アルバム倶楽部～胸キュン・セントポーリア女学院④サンダーフォースV⑤バルクスラッシュ⑥サイドポケット3⑦キャット・ザ・リバー～13人目の探偵士⑧悠久幻想曲⑨リアルサウンド～風のリグレット⑩マーヴル・スーパーヒーローズ⑪同級生2⑫プリルラ　ゲーメストギアーズVol.S1⑬サターンミュージックスクール⑭ラストブロンクス⑮プリンセス クラウン⑯スレイヤーズろいやる⑰冒険活劇モノモノ⑱ルパン三世クロニクル⑲DX人生ゲームII⑳スーパーロボット大戦F ㉑ナイトゥルース＃03～二つだけの真実 ㉒マイ・ドリーム～On Airが待てなくて㉓バイオハザード（仮）㉔ファイターズヒストリーダイナマイト㉕ラングリッサーIV ㉖GOIIIプロフェッショナル対局囲碁 ㉗激突甲子園 ㉘ロックマンX4 ㉙ファンタズム

前号追補タイトル

ストリートファイターIII～ニュージェネレーション

5/30　■新声社　■5,040円（税込）
■VHS　GV-36



連続技，対戦といったおなじみの項目に加え，シリーズでも屈指の強さを誇るラストボス，ギルの攻略法や「ブロッキングマニアックス」など，『ストIII』ならではの内容で贈る。ナレーターは鈴置洋孝。

（カラー72分）
題材ゲーム：ストリートファイターIII（カプコン）
収録内容：①オリジナルオープニング②対ギル攻略③連続技集④対戦集⑤システム解析⑥エンディングコレクション⑦ブロッキングマニアックス／他

前号追補タイトル

インターネットラジオ〈db-FM〉開局記念 KONAMI ALLSTAR FESTA'97

6/21　■キングレコード　■VHS　4,893円（税込）／■LD　5,913円（税込）
■VHS　KIVM-213／■LD　KILM-032

3月16日に開催された「コナミオールスターフェスタ'97」の模様を収録。声優たちのミニライブやトークが120分にわたって楽しめる。LDでは映像特典として，本番直前&直後の出演者たちの表情も収録。

（カラー120分）
収録内容：〈ビデオ〉①OPENING②MINI LIVE／鶴田加奈子③MINI LIVE／丹下 桜④MINI LIVE／長沢ゆりか⑤もっと！ときめきメモリアル⑥金月真美 MOONLIGHT LIPS⑦ツインビーPARADISE⑧MINI LIVE／金月真美⑨MINI LIVE／國府田マリ子⑩FINALE&ENCORE〈LD〉①OPENING②MINI LIVE／鶴田加奈子③MINI LIVE／丹下 桜④MINI LIVE／長沢ゆりか⑤もっと！ときめきメモリアル⑥金月真美 MOONLIGHT LIPS⑦ツインビーPARADISE⑧MINI LIVE／金月真美⑨MINI LIVE／國府田マリ子⑩FINALE⑪ENCORE

前号追補タイトル

サクラ大戦　花組ビデオブロマイド 上之巻

6/25　■セガ　■3,990円（税込）
■VHS　BES-1704

LD版に先駆けて登場した「ビデオブロマイド」VHS版。上巻では，アニメシーンはもちろん，第1～5話までの名場面集と，ふたりずつ，2組の声優対談を収録。

（カラー40分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
声の出演：富沢美智恵，西原久美子，田中真弓ほか
特典：特大花組ブロマイド（ジャケットサイズ・ピンナップ）

前号追補タイトル

サクラ大戦　花組ビデオブロマイド 下之巻

6/25　■セガ　■3,990円（税込）
■VHS　BES-1705

アニメだけでなく，メカCGの映像も収録したムービー集，横山智佐と渕崎ゆり子の対談などが楽しめる，「花組ビデオブロマイド」下巻。

（カラー40分）
題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
声の出演：横山智佐，高乃　麗，渕崎ゆり子ほか
特典：特大花組ブロマイド（ジャケットサイズ・ピンナップ）

前号追補タイトル

ヴァリアブル・ジオ 第3話「女神たちの挽歌」

6/27　■ケイエスエス　■5,800円
■VHS　JSVA-23129／■LD　JSLA-23129

ダミアンに完敗し，「みずからの闘う意味」を見失った優香だったが，聡美の弟，大介との会話で，ふたたび闘いの舞台へ上がることを決心する。対するダミアンも，あるプロジェクトの完成のため命をかけて優香を迎えうつ。OVA「V.G」最終巻。

（カラー30分）
題材ゲーム：ヴァリアブル・ジオ（TGL）
声の出演：三石琴乃，宮村優子，折笠　愛ほか

前号追補タイトル　インディーズ

はるかぜ戦隊Vフォース

96・11/15　■ビング　■非売品（ゲームソフトに同梱）
■VHS

PS＆サターンの『はるかぜ戦隊Vフォース』に付属しているプロモーション・ビデオ。ゲームには入らなかった未公開シーンなどを見ることができる。キャラクターの声も，ゲームとは異なる声優が担当している。

（カラー5分）
題材ゲーム：はるかぜ戦隊Vフォース（ビング）
声の出演：國府田マリ子，今井由香，篠原恵美ほか

前号追補タイトル　インディーズ

ゲーム天国 極楽ビデオ

6/6　■ジャレコ　■非売品（初回限定版『ゲーム天国 極楽パック』に同梱）
■VHS

15分のオリジナル・アニメと，撮りおろし声優インタビューやフリートークなどを45分にわたって収録した，豪華なおまけビデオ。サターン版『ゲーム天国極楽パック』（限定版）についている。

（カラー60分）
題材ゲーム：ゲーム天国（ジャレコ）
声の出演：関　智一，かないみか，置鮎龍太郎ほか

DataBase ゲーム・ミュージック＆ビデオ新作発売予定表

「Gダライアス」が早くもリリース決定。「セピアの夏の～」は，映画「ときメモ」の主題歌。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	7月24日	セピアの夏のフォトグラフ／吹石一恵	BMGビクター	〈込〉1,020円
		トゥルー・ラブストーリー ドラマCD Vol. 2	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	7月25日	竜機伝承・外伝	ケイエスエス	2,913円
		ラジオドラマ「バトルアスリーテス大運動会・激闘林間学校篇」（仮）	パイオニアLDC	〈込〉2,548円
		★同級生～恋愛専科2　エピソード1	ピンクパイナップル	3,884円
	8月6日	★ジャギー・ラブ／D'SECRETS	アイノックスレコード	〈込〉1,020円
		★月刊ときめきメモリアルNo.13	キングレコード	〈込〉2,243円
		★悠久幻想曲　ドラマCD	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	8月20日	★リアルサウンド　オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック＆アレンジ	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★スーパーロボット大戦F　イメージソング	ファーストスマイル	〈込〉1,020円
	8月21日	★ときめきメモリアル ボーカル・ベストコレクション4（仮）	キングレコード	〈込〉3,568円
		★ときめきメモリアル対戦とっかえだま／ポイッターズポイント　オリジナルゲームサントラ（仮）	キングレコード	〈込〉2,243円
		★Gダライアス	ZUNTATAレコード	〈込〉2,550円
		★SEGA VOCAL集（仮）	徳間ジャパン	〈込〉3,059円
		★ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	徳間ジャパン	〈込〉3,568円
		エルフィンパラダイス　ドラマCD	BMGビクター	〈込〉2,548円
	8月27日	あやかし忍伝くの一番 外伝 其ノ壱（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		ヴァンパイア ハンター オリジナルサウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,059円
		スーチードラマシアター「ミラクルアナザーワールドPART 1」	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★B線上のアリス　メインテーマ／池澤春菜	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
		魔法学園ルナ！マジカルアイランド Vol. 1	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,835円
		怪物パラ☆ダイス monster paradise	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
	8月29日	★同級生～恋愛専科2　エピソード2	ピンクパイナップル	3,884円
	8月予定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	9月1日	パワードール Vol. 2「ESCAPADE」	バップ	〈込〉2,854円
	9月3日	★月刊ときめきメモリアルNo.14	キングレコード	〈込〉2,243円
	9月21日	トゥルー・ラブストーリー ドラマCD Vol. 3	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	9月25日	英雄志願　サウンドトラック（仮）	メディアリング	〈込〉2,548円
	9月26日	サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団〈花組〉特別公演「愛ゆえに」	BMGジャパン	未定
		★下級生ミニアルバム（仮）	ピンクパイナップル	未定
		★同級生～恋愛専科2　エピソード3	ピンクパイナップル	3,884円
	10月1日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」	BMGジャパン	未定
	10月22日	トゥルー・ラブストーリーCDドラマVol. 4	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	11月1日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」	BMGジャパン	未定
	12月3日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ」	BMGジャパン	未定
	未定	ai（飯島 愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	1,942円
ビデオ&LD	7月25日	★バトルアスリーテス大運動会2（仮）	パイオニアLDC	〈込〉6,090円
	7月下旬	★鉄拳3 ACT. 1	新声社	（予）4,800円
	8月25日	★超光速グランドールOVA 1	バンダイビジュアル	未定
	9月26日	★竜機伝承 Legend 2「策謀」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	10月25日	★超光速グランドールOVA 2	バンダイビジュアル	未定
	10月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	秋頃予定	サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	12月25日	★超光速グランドールOVA 3	バンダイビジュアル	未定
	12月予定	サクラ大戦～桜華絢爛1（仮）	セガ／バンダイビジュアル	未定
	年末予定	オリジナルビデオアニメーション パワードール	バップ	未定
	98年1月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カプコン・ゲームサウンド・トラック「バトルサーキット」（ビクターエンタテインメント）6月21日→7月2日

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，伊藤真臣，林　秀人，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON　SCITRON

-RADIO DRAMA-

CD 97.7.2 ON SALE

ディ・サード
D-XHIRD　ドラマCD　/TAKARA

「マザー」と呼ばれる異能者たち。
彼らは、人智を遥かに越えた力を持っていた。
そして、「マザー」に運命を弄ばれる一人の少年ボゥイ・・・・

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25〜21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40〜25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
7月放送中のラジオドラマは「悠久幻想曲」
8月放送予定のラジオドラマは「卒業Vacation」

<Cast>
草尾　毅/森川智之/野島健児/皆口裕子/曽我部和恭/古川登志夫/ 中井和哉/藤巻恵理子/永島由子/山口奈々/船戸健行/松田健浩/竹間千ノ美/真砂勝美/守友　都/須子田峯雄/佐々木菜摘

CD:PCCB-00267　¥2,548(税込)

-SNK Chracters Sounds Collection-

サイトロンレーベルに新たなコレクションシリーズが登場します。その名も「SNKキャラクターズサウンズコレクション」。今絶大な人気を誇るSNKのゲームキャラクター達。ゲーム単位ではなくキャラクター自身にスポットを当てたミュージックアルバムが、¥1,529という低価格で発売されます。今まで登場した全作品から、テーマ曲&ボイスを完全収録し、さらに加えてキャラクターの個性に合わせた企画を、新録音で毎作品盛り込んで行きます。ゲームファン、キャラクターファンどちらにとっても必聴のアイテムです。記念すべき第一弾リリースは、Vol.1とVol.2、2枚同時のリリース!

SNK Chracters Sounds Collection Vol.1

CD 97.7.18 ON SALE

草薙　京　/SNK 新世界楽曲雑技団

サイトロンレーベル新シリーズ「SNKキャラクターズサウンズコレクション」記念すべき第一弾はKOFシリーズで押しも押されぬ人気No.1キャラクター「草薙京」! KOF'94〜'96のオリジナル&アレンジサウンドとボイスを完全収録。さらに京自身が恋人ユキへの手紙にしたためた、KOF97前夜の熱い想いを新たに収録! 京ファンはもちろん、KOFファンも待ち望んだコレクターズアイテム。

初回特典:スーパーピクチャーCD

＊実際のジャケットとは異なります。

CD:PCCB-00268　¥1,529(税込)

SNK Chracters Sounds Collection Vol.2

CD 97.7.18 ON SALE

ナコルル /SNK 新世界楽曲雑技団

「SNKキャラクターズサウンズコレクション」第二弾は、女性キャラ人気No.1ナコルルが登場。登場作全てのオリジナル&アレンジサウンドとボイスの完全収録に加え、自然を愛する彼女の魅力あふれるナレーションを新たに収録! NEO・GEOファンには欠かすことのできない必聴盤。

初回特典:スーパーピクチャーCD

＊実際のジャケットとは異なります。

CD:PCCB-00269　¥1,529(税込)

CD 97.7.18 ON SALE

-Fantastic Chracter Series-
悠久幻想曲/MediaWorks
CD:PCCB-00270　¥2,548(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD
7月放送中の「ゲムドラナイト」にてラジオドラマ放送中!!

CD 97.8.6 ON SALE

-RADIO DRAMA-
悠久幻想曲　ドラマCD/MediaWorks
CD:PCCB-00272　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

本誌と単行本2冊の進行，さらには事務所の引越が重なって睡眠時間激減の日々を送る。新事務所の快適さがせめてもの救いだとか。

もうLDソフトを買うことはないかも……

佐久間DVD亮介に口説かれて，ソニーのDVDプレーヤを購入した。と言っても，忙しくてセッティングをするのがやっとの状態なのだが，唯一（30分ほど）観たのは，本体と同時購入したサザンのライブ。これだけの映像と音質が，CDサイズのメディアに収録されているという事実は，中学生のころ〝ラジカセ〟で必死にFM放送をエアチェックした体験を持つ僕に，技術の進歩がもたらす恩恵をリアルに実感させてくれる。いつでも呼び出せるメニュー画面で，好きな曲を手軽に選曲できるシステムにも感心。パソコンや家庭用ゲーム機でDVD-RAMが普及する日が楽しみでならない。

ベニー松山

メディアクエストから東芝サテライトプロ430CDSが届き，喜々としている模様。いいマシンだったことに山下は不満げである。

今遊んでもおもしろいんだよあのゲーム

遅まきながらこのところ『ポケモン』にハマってたりする。

やりこんでみて，なるほどこれは学校で流行るのもわかる。ポケモンを友達と交換するだけでも燃えるもんな。自分がつかまえたヤツじゃないと名前が変えられないシステムもグッド。

で，ゲームフリークにリメイクしてほしいのがファミコンの名作『クインティ』だ。N64の振動パックと組み合わせて，プランプ（太ったヤツね）の攻撃とかでビリビリくるとアツいよな。ま，何より今さらファミコンを引っぱり出してくるのが面倒なんだけど……。どうでしょう，田尻さん？

稲垣宗彦

CPUパワーの不足をJNT選考会で痛感。PentiumII導入を考えるも，資金不足から価格急落のMMX Pentiumに格下げ？

『攻殻機動隊』がいいぞ。

マンガを原作にしたゲームで心底楽しめた作品って，今まであったかなぁ？と，思い返さずにいられないのが，PSで発売される『攻殻機動隊』。個人的に好きになれない『ジャンピング・フラッシュ』のシステムを使っていると聞いていたうえに，映像がキレイなだけで，やたらに冗長でつまらなかった映画が頭をよぎり，原作好きの筆者はこのゲームにまったく期待していなかった。ところが，どうだ？　見事にカウンターが炸裂，イッキにのめりこんでしまった。原作の雰囲気を生かしているかどうか，ということに関係なく，ゲームとしてよくできている。原作知らない人にもオススメ。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

藪良小路

まだ転職しないようだ。ひとつの職に2年以上定着したことがないというが，ベーマガ編集部は果たして安住の地となるのか？

編集部対抗「C&C大会」でボロ負け！

ヴァージンインタラクティブから発売されたWindows95版『コマンド&コンカー』の編集部対抗戦があり，やぶらーもベーマガを代表して参戦した。予選はバスターズ，テレパークとの3人同時プレイ。恐るべきテレパークの鉄壁の防御を責めあぐね，判定勝ちで決勝進出となった。

決勝は，予選から上がってきたログイン2チームと，ヴァージンのプロデューサーを加えての4チーム・サバイバル。しょっぱな，奇襲により基地を失い，再起を図るためマップ内を放浪するも全滅。優勝ログイン，準優勝ログイン，3位ベーマガとなった。賞品は読プレに流出，276ページを見よ。

小江哲朗

編集部にサンプル版が届いた『ゲームボーイウォーズターボ』にどっぷりハマっている。仕事のほうは大丈夫なの？

世界への道はあまりにも遠い……

一橋大学で行なわれたM：tGの大会に参加した。結果は「俺コレ」にあるとおり，平凡なモノだったが，今までに参加した大会の中では一番惜しかったのだ（本当）。

第1戦，第2戦を僅差でものにし，波に乗って第3戦も……というところで痛恨のプレイング・ミス。一度離れていった勝利の女神は，二度とほほえんでくれなかった（って言うか集中力が切れた）。せめて事前に「サイドボードあり」ということを知っていれば，もう少し余裕を持ってプレイできたのだが……。「No two Fireblast.（2発も火炎破を撃つもんじゃない。）」とは，世界の強豪もよく言ったモノだ（言ってない）。

山田真也

「花郎（ファラン）に似てる」と言われて以来，『鉄拳3』にご執心とか。〝五反田花郎〟を名乗るつもりらしいが，なんか演歌歌手みたいだ。

がんばれ！　ゲーム・ミュージック

先日，ゲーマデリックのライブに行ってきたのだが，とにかく楽しかった。オープニング・バンドのO.T.K.の強烈なツカミや，ノリノリサウンドのスーパーデリックも印象深かったのだが，GMファンを一番驚かせたのが，セガの光吉猛修氏の乱入だろう。MR☆Kとのラップの共演で魅せたあと，「昔はよかったですね，今は声優ばっかりだし」といったトークで笑わせた。とはいえ，実際GMをライブで体感できる機会は，年々少なくなってきている。光吉氏の「なんとかして，GM復活のノロシをあげたいですね」という言葉にわいたファンの大歓声に，GMの現状への不満を感じさせられたのだ。

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.セイヴァー」7月中旬発売決定!!

自分で言うのもおこがましいが，私は情報局長なのだ…あきれるほどに(ジェダ風)。というわけで，今回の情報局は，A.A.シリーズの最新刊である「A.A.ヴァンパイア セイヴァー」の情報をお伝えする。

「A.A.セイヴァー」の発売日は，上にもあるとおり，今月の中旬に決定した。当初の告知よりも遅れてしまったが，それに見合うボリュームとなっているので許してほしい。

今回の特筆すべきは総ページ数。なにしろA.A.シリーズで最多だった「A.A.ストZERO2」の368ページを上まわる，416ページとなってるのだ。表紙デザイン(→P.190)だけでなく，背表紙の横幅にも注目してほしい。なお，カラーページは「A.A.ハンター」とならぶ192ページになっているぞ。というわけで，発売日をお楽しみに。

A.A.ピックアップ Vol.20 ALL ABOUT ヴァンパイア セイヴァー

P.317

今回は，「A.A.セイヴァー」の宣伝もかねて，そこに掲載されているチアー&ファイアの意外な能力を紹介しよう。

相手の起き上がりにチアー&ファイアの攻撃の終わりぎわを重ねておくと，相手はガード不能になるのだ。ただし，入力タイミングがシビアなうえに，相手がしゃがんでいたり，移動起き上がりを行なうと，攻撃が空振りしてしまう。実用性は皆無だろう。

◀このようにチアー&ファイアの攻撃を重ねる

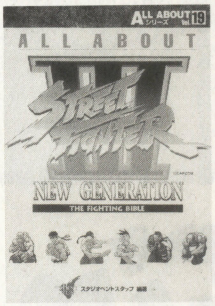
▶すると，相手は立ちガードで防げない。ただし，ES版では不可

ALL ABOUT シリーズ LINE UP!!

Vol.20 ALL ABOUT ヴァンパイア セイヴァー

■本体1,600円＋税

Vol.19 ALL ABOUT ストリートファイターIII～ザ・ファイティングバイブル



■本体1,438円＋税

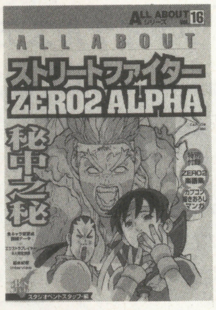
Vol.18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■本体1,437円＋税

Vol.17 ALL ABOUT ウォーザード

■本体1,437円＋税

Vol.16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2ALPHA



■本体1,243円＋税

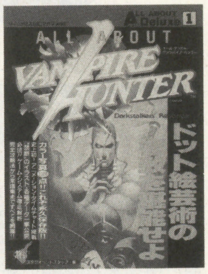
Vol.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■本体1,243円＋税

DX.2 ALL ABOUT ストリートファイターIII～ザ・キャラクターズ

■本体1,437円＋税
■変型A4判

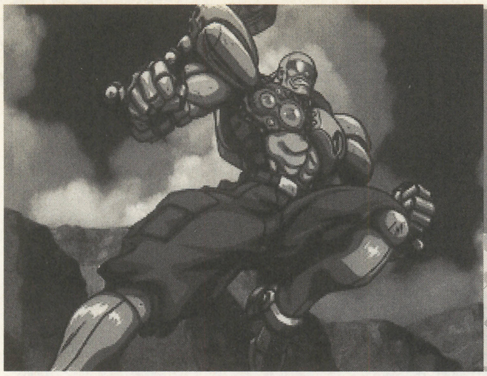
DX.1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



■本体2,427円＋税
■変型A4判

Vol.	タイトル	価格(税別)
1	ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム	1,437円
2	ALL ABOUT ぷよぷよ	1,243円
3	ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル	1,340円
4	ALL ABOUT 龍虎の拳2	1,340円
5	ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET	1,340円
6	ALL ABOUT ヴァンパイア	1,359円
7	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,359円
8	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻～システム解析編	1,437円
9	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻～徹底攻略編	1,437円
10	ALL ABOUT 餓狼伝説3	1,437円
11	ALL ABOUT ストリートファイターZERO	1,437円
12	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	1,534円
13	ALL ABOUT ぷよぷよ通	1,262円
14	ALL ABOUT ストリートファイターZERO2	1,534円

※ナムコミュージアム／ナムコミュージアムアンコール／ナムコクラシックコレクション／ゼビウス3D/G＋対応「ナムコ名作ゲーム集」(本体2,816円＋税) 好評発売中！



サイキックフォース命EX

PSYCHIC FORCE

■タイトー ■アーケード：稼働中
■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

こんにちは～。最近，妙にソニアで調子がいい「命」担当の八巻です。ところで，気づいてくれた人いるかなぁ？ タイトル部分のデザインがちょっち変わったんですよ。なかなかカッコいいと思うんだけど，みなさんはどうですか？ ……（テレパシー通信中）……うんうん，やっぱりカッコいいよね。

てなわけで（？）対戦物語のつづき……なんですが「いつまで新宿で迷ってんだっ？」とか「年内に新宿バーン編は終わるんだろうな!?」などなど，編集部内外からの激励のお言葉に「もちろんですよ。ハハハ」と乾いた笑いで返す今日このごろ。ううっ，毎月綱渡りで書いてるから，僕にもよくわかりません……ホントに完結すんの？ この話（汗）。

～あらすじ～ 謎の団体「新宿サイキッカーズ」の正体を確かめるべく，新宿へくり出した八巻。だが，あまりのゲーム・センターの多さに捜査は難航する。そのとき“新宿バーン”という単語を口にする2人組が……（わ～前回と，まったくおんなじ。ごめんなさい）

GO SOUTH！

“新宿バーン”の名を口にする2人組。彼らが走っていったのは新宿南口方面だった。八巻が探索していたのは，東&西口方面。強者たちが集うなら，有名どころのゲーム・センターがひしめく東&西口側……と踏んだわけだが，これはまったくのムダ骨だったようだ。

2人組を追いかける八巻の耳に彼らの話し声が飛びこんでくる。それでわかったことは，新宿のサイキッカーたちの，ほとんどがその店に集結しているということ。そして，新宿バーン以外にも恐ろしい強さを誇るサイキッカーが数名存在するという2点だった。

（新宿バーン以外にも，そんなサイキッカーが……。いったいどんな連中なんだ？）

数分後，八巻は新宿サイキッカーたちの総本山である（と思われる）その店にたどり着く。派手な装飾に彩られた6階建てのビル。外見を見ての第一印象は「対戦ゲームの店」というよりも，カップルや女性層までもメイン・ターゲットにした，いわゆるアミューズメント・スポットといった感じだ。

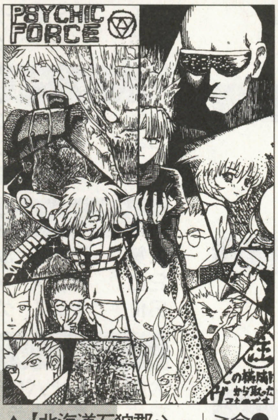
「ホントにここが新宿バーンがいるのか？」

自分の想像していた雰囲気とはかなりちがうが，いまは先ほどの2人組を信用するしかない。彼らのあとを追って店内に入ろうとする八巻の目に入口のカンバンが映りこんだ。

「タイトーインゲームワールド……か」

（つづく）

サイキックイラストコーナー



▲【北海道石狩郡･> χ↓≧命●→Telψ】絵もさることながらスゴいP.N。なにか意味でも？

▼【千葉県千葉市・桃里夏生】楽しいお手紙どうもありがとう！ また，送ってください

▼【北海道石狩郡・ブラド&バーン命君】ソニアがすっげぇ楽しそう。バーンの表情がナイス

開発者が語る！ 『サイキックフォース2』開発手記 その2

文／神村 武（『サイキックフォース2』プロジェクト・リーダー）

『PF』開発を進めていた，ある日のこと。プログラマーたちがいる席のまわりでどよめきが起こり，すぐさまチームの人間はそこへ集結！ 私も何事かと行ってみると，な……なんとそこには『PF・フロントビューバージョン』が映っていたではありませんか！

タネを明かせば，通常2D視点で動くカメラをプレイヤー・キャラの目線に合わせただけですが，その迫力といったら……。とにかく3Dシミュレーターのようにグルングルン画面が変化し，そのなかで相手と闘う。これぞ，まさに空中戦といった感じでした。とくに玄真の鬼火魂のようなモデル系の超能力技は，鬼の顔がユラユラ揺れながら迫ってくるので，別の意味でコワかった覚えがあります。

しかし，これは結局日の目を見ることはありませんでした。なぜなら“インパクトはあるけど，操作についていけなかった”からです。やはり，3Dタイプのゲームを8方向レバーでプレイするのはむずかしいですね……。

※写真はプレイステーション版のものです。

サイキッカーのひとりごと

先々月，ベントスタッフの社員旅行（香港→マカオ）があったのだ。で，今月は旅先で見つけた『サイキック～』関連グッズの話。まずは香港の電脳街で見かけた海賊版『サイキックフォース』。向こうでは『超能力戦士』『超能力格門』なんて表記するらしいです。それから“とこぷー”大出さんが見つけてくれたオモチャ「エミリオ」。これは『サイキック～』とはなんの関係もないんだけど（笑）香港のトイザらスで発見しました。たしかキッズコンピュータだったかなぁ？

第16回

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

1997年上半期
GMアルバム総カタログ

協力：キングレコード／ポニーキャニオン／東芝EMI／NECアベニュー／光栄／日本コロムビア／weaジャパン／ZUNTATAレコード／ビクターエンタテインメント／BMGジャパン／ファーストスマイル・エンタテインメント／ピンクパイナップル／パイオニアLDC／デジキューブ／NTT出版／バンダイ・ミュージックエンタテインメント／ソニーレコード／アンティノスレコード／メディアリング／TDKレコード／エアーズ／ワンダーエンターテイメント／コンパス／ブロッコリー／EPICソニー／データム・ポリスター／ポリスター／キティレコード／徳間ジャパンコミュニケーションズ／ポリグラム／イーストウエストジャパン／カッティングエッジ／avex／S.L.C／日本クラウン／アニマック／マーキュリーミュージック／ルームスレコード／メディアファクトリー（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ——。日本GM大賞の季節がやってきました。今回のノミネート作品は，239タイトル。バラエティに富んだ顔ぶれになりました。みなさんからの投票と，アルバムのセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。最後の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

第1回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ザ・スキーム／古代祐三
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
3位　ミュージック・フロム・イースIII

第2回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
2位　スーパー忍&ワークス／古代祐三
3位　イースIII J.D.K.SPECIAL

第3回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　パロディウスだ！～神話からお笑いへ
2位　ファルコム・スペシャルBOX'91
3位　アフターバーナー／S.S.T.BAND

第4回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
2位　アクトレイザー／古代祐三
3位　ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン

第5回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーIV　ミニマムアルバム
2位　ストリートファイターII　イメージアルバム／アルフ ライラ
3位　ファルコム・スペシャルBOX'92
（特別大賞）　ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン

第6回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ロマンシング　サ・ガ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
3位　アウトラン／S.S.T.

第7回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲「ドラゴンクエストV～天空の花嫁」／すぎやまこういち
2位　ファイナルファンタジーV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
3位　ストリートファイターII～春麗飛翔伝説

第8回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
2位　超兄貴～兄貴のすべて／葉山宏治
3位　ベアナックルII／古代祐三

第9回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
2位　餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
3位　聖剣伝説2　オリジナル・サウンド・ヴァージョン

第10回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーVI　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ばよえ～ん!!～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
3位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.11「リッジレーサー」

第11回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　極上パロディウス
2位　真サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
3位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／新世界楽曲雑技団

第12回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ツインビーヤッホー！　オリジナル・ゲーム・サントラ
3位　ヴァンパイア ハンター　アーケードゲームトラック

第13回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　すぎやまこういち　交響組曲「ドラゴンクエストVI～幻の大地」
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.24「レイブレーサー」
3位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団

第14回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ミュージック・フロム・英雄伝説VI～朱紅い雫
2位　CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON オフィシャル・サウンド・データ
3位　ミュージック・フロム・イースII　リニューアル

第15回日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　サクラ大戦　帝撃歌謡全集
2位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／新世界楽曲雑技団
3位　セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック

第16回ゲーム・ミュージック大賞

ノミネート作品一覧

<ゲーム・ミュージックCD総カタログ'97上半期>

'97年1月1日から'97年6月30日までのあいだに発売された，すべてのGMタイトルをノミネート作品とします。なお，価格でとくに表記のないものは，すべて税抜き価格です。

●キングレコード

1	あなたのやり方でだきしめて／丹下　桜	[対象外]	CDシングル KIDA-7620 971円 97.1.1	①あなたのやり方でだきしめて②True Love③あしたいろのベンチ～monologue～④あなたのやり方でだきしめて(karaoke)
2	月刊ときめきメモリアルNo.6	[企画部門]	CD KICA-7716 2,136円 97.1.1	①もっと！ときめきラジオトーク1月号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「最後の夏休み」最終回「夜明けのエンディング」③もっと！ときめきラジオトーク1月号(後編)④虹の彼方へ⑤初詣LOVE MOTION⑥バスルームトーク～古式ゆかり編～／他
3	CDドラマ　英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～最終章「黄昏の大地」	[企画部門]	CD KICA-1192 2,913円 97.1.1	①第7話「哀しみの墓標」②第8話「冥府の霊窟」③第9話「熱き命の願い」④ONE BEAD OF SCARLET
4	ときめきメモリアル　サウンドコレクション4		CD KICA-7749 2,913円 97.1.22	①芽生え②こたつでみかん③確かな命④おまかせNetwork⑤今だけラブストーリー⑥高貴なる家系⑦太陽に夢中⑧青くゆれる心⑨あなたはパーフェクト⑩枯れ葉の足音
5	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.8	[企画部門]	CD KICA-7738 2,913円 97.1.22	〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第8話「記憶の中の宝物」〉①Part1「もう一度あの島へ」②Part2「2枚目の地図」③Part3「古典的拷問はイヤ」④Part4「シンディのメッセージ」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座／他
6	月刊ときめきメモリアルNo.7	[企画部門]	CD KICA-7743 2,136円 97.2.5	①もっと！ときめきラジオトーク2月号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「一日だけのサマーホリデー」前編③もっと！ときめきラジオトーク2月号(後編)④心からの笑顔⑤青になれ！⑥美樹原愛の「動物伝言板」⑦伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」／他
7	ライトニングレジェンド～大悟の大冒険　オリジナル・ゲーム・サントラ		CD KICA-7750 2,136円 97.2.5	オリジナル・バージョン38曲
8	GTIクラブ c/w JET WAVE&WINDING HEAT　オリジナル・ゲーム・サントラ		CD KICA-7751 2,136円 97.2.5	GTIクラブ・オリジナル・バージョン10曲＋ジェットウェーブ・オリジナル・バージョン11曲＋ワインディングヒート・オリジナル・バージョン9曲
9	My Sweet Valentine／藤崎詩織	[企画部門]	CD KICA-7753 1,942円 97.2.14	①My Sweet Valentine②教えてMr.Sky(リミックスバージョン)③シグナル④夢をあきらめないで⑤風と一緒に行こう⑥卒業アルバム⑦夢をあきらめないで～karaoke～⑧卒業アルバム～karaoke～
10	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.9	[企画部門]	CD KICA-7739 2,913円 97.2.21	〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第9話「ファンタジアでお茶を」〉①Part1「マドカの決意」②Part2「衝撃の告白！」③Part3「それは朝におこった」④Part4「たんぽぽハーバーの新名所」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座／他
11	ツインビーPARADISE3 サントラセレクション	[企画部門]	CD KICA-7754 2,200円 97.2.21	①シリアス・ホラー・ショー②平和な日常③GAG！④追跡→ミステリー⑤STAR EXPRESS〈#2「翡翠で始まる物語」～POLICENAUTS EDITION I (⑥～⑨)〉⑥CAPTURING ⑦ LANDFALL ⑧ OLD L．A． 2040 ⑨ L'AMOUR IMPOSSIBLE ⑩ PRECIOUS TIME～プライベートライフバージョン／他
12	月刊ときめきメモリアル No.8	[企画部門]	CD KICA-7744 2,136円 97.3.5	①もっと！ときめきラジオトーク3月号(前編)②CDドラマときめきメモリアル「一日だけのサマーホリデー」後編③もっと！ときめきラジオトーク3月号(後編)④夢，その続き⑤春にきがえて⑥バスルームトーク～虹野沙希編～⑦ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」／他
13	ぽっぷるメイル ネクストジェネレーションII「地底の神殿」	[企画部門]	CD KICA-1195 2,913円 97.3.5	①第1話「ヤツの名はチェリータイフーン」②POPFUL MAIL WORLD～アレンジ・バージョン③第2話「地底の国の賞金稼ぎ」④BOSS～アレンジ・バージョン⑤第3話「伝説の剣士がふたり」⑥ハーゲル島～アレンジ・バージョン⑦最終話「桜吹雪はどこに散る」／他
14	Mariko Kouda Concert Tour '95～'96"終わらないアンコール"／國府田マリ子	[対象外]	CD KICS-7604～5 (2枚組) 4,660円 97.3.5	●ディスク1……①～Prologue～②Opening～Pure～③元気だしてね④誰のせいでもない二人⑤LOVE SONG⑥いまある勇気⑦どうしよう⑧my best friend／他 ●ディスク2……①僕らのステキ②私が天使だったらいいのに③彼女がいるのに④愛のCrazyエプロン⑤BANDでワケあり／他
15	Rumour／長沢ゆりか	[対象外]	CD KICS-7606 2,913円 97.3.5	①強いつばさで②蜃気楼③エル・ニール④さんざんな恋しても⑤会いたくなる⑥LOVE LOVE⑦愛ってなんだろ⑧Moon⑨ひとつひとつ⑩愛が永遠を止めてゆく
16	月刊ときめきメモリアル '97春の増刊号	[企画部門]	CD KICA-7756～7 (2枚組) 3,398円 97.3.26	●ディスク1……①もっと！ときめきラジオトーク春号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「ボーイ・ミーツ・レディ」前編／他●ディスク2……①バスルームトーク～鏡　魅羅編～②ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」③麗＆友子の「ここにお座り！」／他
17	ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.10	[企画部門]	CD KICA-7740 2,913円 97.3.26	〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第10話「光が降りた森」〉①Part1「闇に立つ者」②Part2「森に消える…」③Part3「震える目」④Part4「森は燃えて」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合い言葉はBee！」／他
18	MIDIピアノ　ソーサリアンフォーエバー		CD KICA-1196 2,913円 97.3.26	①オープニング②町「ペンタウァⅠ」③トラベラーズ・イン④平和な森⑤塔⑥コンバット・シーン⑦村⑧エンディングII⑨地底⑩エンディングI
19	エーベルージュ伝説 Vol.2～トリフェルズ魔法学園物語～どきどき・カンゲキ・演劇魔法!?の巻	[企画部門]	CD KICA-10002 2,800円 97.3.26	①オープニングDJ②オープニングテーマソング「エーベルージュ伝説～魔法祭編」③第1話「七人の女王をさがして」④第2話「めざせアイドル，謎の密林にひそむ女戦士は隣のお姉さん」⑤第3話「女優開眼？女神の名はナック」⑥第4話「演劇クラブ魔法祭特別講演～樹海物語～」／他
20	I AM THE WIND／シンシア　ハレル		CDシングル KIDA-7622 1,020円 (税込) 97.4.9	①I AM THE WIND②4 EVER YOURS 2 NIGHT③I AM THE WIND(karaoke)④4 EVER 2 NIGHT(karaoke)
21	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲　オリジナル・ゲーム・サントラ		CD KICA-7760 2,243円 (税込) 97.4.9	オリジナル・バージョン34曲
22	ツインビーPARADISE3　ボーカルボム！	[企画部門]	CD KICA-7761 3,059円 (税込) 97.4.9	①お祭り騒ぎだボーカルボム！②がんばれっ♥③Make a wish④sci-fi⑤僕らはそれをまちながら⑥(db-FMジングル)⑦ゼロの瞬間⑧楽園⑨これがアタシの純金の道⑩パジャマ⑪CRYIN'⑫そして二人は当然のように⑬二人でお茶を⑭お祭り騒ぎだリプライズ！
23	月刊ときめきメモリアル No.9	[企画部門]	CD KICA-7745 2,243円 (税込) 97.4.9	①もっと！ときめきラジオトーク4月号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「ゆかりの理由ある反抗？」前編③もっと！ときめきラジオトーク4月号(後編)④OH MY GOD！～制御不能～⑤Aya's Cooking Lesson⑥バスルームトーク～館林見晴～／他

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

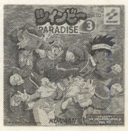
12

13

14

15

16

17

18

19

20

No.	タイトル	区分	形態・品番・価格・発売日	内容
24	銀河お嬢様伝説ユナ　みゅーじっくうぇいぶ2	[対象外]	CD KICA-341 3,059円(税込) 97.4.9	①破滅への序曲②LIGHTING HEART(OVA SIZE)③今日も,元気④Simply My Heart⑤少女Ⅰ　亜耶乎⑥こんな日もいいね♡⑦な〜にかしら？⑧少女Ⅱ　戸惑う心⑨少女Ⅲ　歪んだ想い⑩Count Down⑪カ・ケ・ヒ・キ⑫みんながいるから⑬そして,平和を／他
25	エーベルージュ伝説Vol.3〜トリフェルズ魔法学園物語〜おおさわぎバースデード降誕祭!?の巻	[企画部門]	CD KICA-10003 2,854円(税込) 97.4.23	①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説〜降誕祭編」②第6話「降誕祭はバースデイ」③第7話「あっちもこっちもそっちもOK」④第8話「幸せ三倍エーベ降誕祭」⑤第9話「悪くて大人で子供のナック」⑥第10話「四人目のナック!?」／他
26	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.11	[企画部門]	CD KICA-7741 3,059円(税込) 97.4.23	〈ステレオドラマ・ツインビーPARASISE3第11話「星の沈むとき」〉①Part1「蘑りゆく空」②Part2「静かな再会」③Part3「楽園に近づく影」④Part4「さよならの星」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座／他
27	ワルモンMON MONパラダイス　いち。	[企画部門]	CD KICA-7763 2,243円(税込) 97.4.23	①CHAPTER1「アラ！ご主人様。」②CHAPTER2「なんだザコビー？」③CHAPTER3「ビーちゃんって呼んでほしいワル」④CHAPTER4「なにいってんだ。あーうっせー,うっせー。」⑤CHAPTER5「あっライラだワル。」⑥CHAPTER6「えっ！どこ!?」
28	究極パロディウス！	[企画部門]	CD KICA-7759 2,854円(税込) 97.5.3	①ドラマ「衛星リシチアの陰謀〜前編」②究極パロディウス・キャラクターズファイル1③ドラマ「衛星リシチアの陰謀〜後編」④究極パロディウス・キャラクターズファイル2
29	月刊ときめきメモリアルNo.10	[企画部門]	CD KICA-7746 2,243円(税込) 97.5.3	①もっと！ときめきラジオトーク5月号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「ゆかりの理由ある反抗？」後編③もっと！ときめきラジオトーク5月号(後編)④あなたがいるから⑤スキャンダルお待ちしてます⑥バスルームトーク〜藤崎詩織編〜／他
30	英雄伝説Ⅲ　白き魔女　jdk special Vol.1		CD KICA-1197 2,548円(税込) 97.5.21	①白き魔女ゲルド②もうひとつの英雄たちの物語③愛はきらめきのなかに④小さな英雄ーオルゴールー⑤俺様ライオン,おまえを喰らうぞ!!⑥WIN!!⑦シャーラ＆グース⑧MOUNTAIN PATH⑨FEEL SO GOOD⑩関所⑪洞窟⑫シャリネ⑬浜辺の午後⑭しあわせな一日／他
31	英雄伝説Ⅲ　白き魔女　jdk special Vol.2		CD KICA-1198 2,548円(税込) 97.5.21	①不思議なお話を②円舞曲③男ひとり旅④迷いの森⑤オルドス⑥オルドス大聖堂⑦まろうどの賛歌⑧ラウアール⑨ギドナ⑩赤い瞳の誘惑⑪バダット⑫ガガーブの記憶⑬夢⑭INVASION⑮回想ーレクイエムー⑯ルード城⑰魔獣出現⑱天儀室⑲王妃イザベル／他
32	ステレオドラマ　ツインビーPARADISE3 Vol.12	[企画部門]	CD KICA-7742 3,059円(税込) 97.5.21	〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第12話「MIRACLE POWER」〉①Part1「閉ざされた道」②Part2「淡い光の中に」③Part3「導かれる翼」④Part4「涙が出そうなほどに青空」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座／他
33	ときめきメモリアル　MIDI collection		CD KICA-7765 3,059円(税込) 97.5.21	①ときめき〜オープニングデモ〜②入学式〜プロローグデモ〜③つかの間の休日〜春休み〜④Fun！Fun！Summer Vacation〜夏休み〜⑤こたつでみかん〜冬休み〜⑥思い出の数だけ…〜藤崎詩織登場〜⑦世界中の誰よりも〜紐緒結奈登場〜⑧かごの中の小鳥〜古式ゆかり登場〜／他
34	エーベルージュ伝説Vol.4「ついに発覚!?八角関係！の巻」	[企画部門]	CD KICA-10004 2,854円(税込) 97.5.21	①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説〜学園生活編」〈CDドラマ・トリフェルズ学園物語「ついに発覚!?八角関係！」の巻〉②第11話「カステルの婚約者」③第12話「宝の地図で大冒険」④第13話「マリエンの初体験」⑤第14話「フェルデンの愛読書」／他
35	月刊ときめきメモリアルNo.11	[企画部門]	CD KICA-7747 2,243円(税込) 97.6.4	①もっと！ときめきラジオトーク6月号(前編)②CDドラマ・ときめきメモリアル「史上最大の決戦？」後編③もっと！ときめきラジオトーク6月号(後編)④月夜の出来事⑤ともだちの君へ⑥バスルームトーク〜朝日奈夕子編〜⑦きらめき高校ガイダンス／他
36	KONAMI ALLSTAR FESTA'97	[対象外]	CD KICA-7766〜7(2枚組) 3,873円(税込) 97.6.4	●ディスク1……①オープニング〜強いつばさで②Miracle Power③恋するチェリーパイ〜僕だけのMoon Rabbit④あしたいろのベンチ⑤蜃気楼⑥My Dear…／他●ディスク2……①もっと！モット！ときめき②Love is the one thing in your life③二人の時〜forever〜／他
37	エーベルージュ伝説Vol.5〜トリフェルズ魔法学園物語〜異世界のバレンタインの巻	[企画部門]	CD KICA-10005 2,854円(税込) 97.6.21	①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説〜総集編」〈CDドラマ・トリフェルズ魔法学園「異世界のバレンタイン」〉②第16話「それぞれの,ひとり」③第17話「禁断の魔法薬」④第18話「この世ならざる物語」⑤第19話「バレンタインが来る前に」／他
38	MAKE YOU SMILE／丹下　桜	[企画部門]	CDシングル KIDA-7626 1,020円(税込) 97.6.21	①MAKE YOU SMILE②今はまだ遠いLovesong③MAKE YOU SMILE(カラオケ)④今はまだ遠いLovesong(カラオケ)

●ポニーキャニオン

No.	タイトル	区分	形態・品番・価格・発売日	内容
39	はいぱぁセキュリティーズS	[企画部門]	CD PCCB-00238 2,427円 97.1.8	①opening"Down Town Boy"②prologue③what's your name?④schedule⑤start／⑥original short story1⑦good times⑧feelin' alright⑨relax⑩original short2⑪car chase／⑫fight／⑬original short story3⑭dress up／⑮map⑯epilogue／他
40	サイキックフォース　ドラマCD	[企画部門]	CD PCCB-00239 2,427円 97.1.8	〈ストーリー1〉①第1回「超能力集団ノア」②第2回「リチャード・ウォンの策謀」③第3回「狂乱のサイキッカー,ブラド」④最終回「炎と氷の迷宮(ラビリンス)」〈ストーリー2〉⑤第2回「光のエミリオ,風のウェンディ」⑥第3回「傷心のサイキッカー,エミリオ」／他
41	ソニックウイングスリミテッド		CD PCCB-00242 1,456円 97.1.18	オリジナル・バージョン55曲＋ボーカル・バージョン2曲
42	SONIC SKATE SURVEYOR／O.M.Y.	[対象外]	CD PCCB-00243 1,456円 97.1.18	①VOLLEY②MUD MORNING③PUNISHMENT④EAST WEST⑤GAIA TERMINATION⑥FAMILY PLANS⑦RADIACTIVE⑧MISS⑨LOUGE⑩1,000 KNIGHTS
43	ネオジオDJステーション／新世界楽曲雑技団 featuring B.O.F.	[企画部門]	CD PCCB-00244 2,427円 97.1.18	①We are The B.O.F.／②ネオジオDJステーション／〜パーソナリティ：麻宮アテナ③ためらいを焼き尽くせ！④ネオジオDJステーション／〜CM「バー・イリュージョン」⑤ネオジオDJステーション／〜番組1「バー・イリュージョンへようこそ」／他
44	クロスロマンス〜恋と麻雀と花札と	[企画部門]	CD PCCB-00245 2,427円 97.1.18	①opening「この空はどこにつづくの」②CDドラマ「ドキドキ温泉旅行!!」第1幕「それは突然やってきた！」③BGM1：MODE SELECT④第2幕「久しぶりだね,半分集合!?」⑤BGM2：弥生のテーマ⑥第3幕「嵐を呼ぶ珍入者！」⑦BGM3：PLAYER:Sリーチ⑧第4幕「お騒がせ8人娘！」／他
45	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		CD PCCB-00240 1,456円 97.2.5	オリジナル・バージョン27曲＋ボイス＆S.E.コレクション
46	養殖　X0BREEDS／O.M.Y.	[対象外]	CD PCCB-00246 1,456円 97.2.21	〈Breeding side〉①Jingle"O.M.Y."②Rice Age③Tighten nap④Cetaceans of saizance⑤MaruhiPLAY's〈Personal Pleasure side〉⑥Shang poo⑦Ryzeen⑧Beyond the mustle⑨Gay stripper⑩Sonic skate surveyor⑪Technopolish⑫Fiber cracker
47	卒業クロスワールド　ドラマCD	[企画部門]	CD PCCB-00248 2,427円 97.2.21	〈ストーリー1〉①第一夜「謎の招待状」②第二夜「キッチン・ラプソディ」③第三夜「ドリーム・アフター・ドリーム」④第四夜「ロング・グッドバイ」〈ストーリー2〉⑤第二夜「宴会芸の夜!?」⑥第三夜「雨に濡れて…」⑦第四夜「いつの日か」／他
48	ストリートファイターEX		CD PCCB-00241 1,456円 97.2.21	オリジナル・バージョン20曲＋ボイス・コレクション

21

22

23

24

25

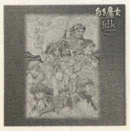
26

27

28

29

30

31

32

33

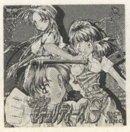
34

35

36

37

38

39

40

No.	タイトル	区分	種別	品番	価格	発売日	内容
49	ティンクルスタースプライツ		CD	PCCB-00247	1,456円	97.2.21	オリジナル・バージョン24曲＋ネオジオCDバージョン25曲＋ボイス＆S.E.コレクション
50	リアルバウト餓狼伝説スペシャル～アレンジサウンドトラックス～		CD	PCCB-00250	2,427円	97.3.5	①REAL BOUT SP②GOLI-Rock③クリといつまでも④中国四千年の歴史とはいかにII⑤ソウルっす♪⑥Dear舞BOY⑦牛とお戯れ⑧パンドラの箱より第三番「決断」⑨ギースにしょうゆ⑩Blue Mary's BLUES⑪S-WIND
51	ストリートファイターEX～アレンジサウンドトラックス～		CD	PCCB-00251	2,427円	97.3.5	①Rising Dragoon②光の守護神③Strange sunset④夜桜満開⑤Under Tube⑥Amusementive Crime⑦Garnet Sky⑧Arabesque⑨Cold Pipe⑩God Hands⑪Irreconcilably⑫Stronger⑬天脚舞歌
52	マジカルドロップIII		CD	PCCBX-00002	1,456円	97.3.21	オリジナル・バージョン48曲＋ボイス＆S.E.コレクション
53	真説サムライスピリッツ武士道烈伝～オリジナルサウンドトラックス～		CD	PCCB-00252 (2枚組)	2,427円	97.3.21	●ディスク1……オリジナル・バージョン38曲＋ゲーム内ドラマ＋ボイス・コレクション●ディスク2……オリジナル・バージョン43曲＋ゲーム内ドラマ
54	ベスト・ボーカル・コレクション	[対象外]	CD	PCCB-00254	2,427円	97.3.21	①プリンセスメーカー(main theme medley)(『プリンセスメーカー』シリーズ)②水中飛行(エターナルメロディ)③Loving You(アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥)④My Generation(アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す)／他
55	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい		CD	PCCB-00253	2,427円	97.3.21	オリジナル・バージョン22曲＋ボーカル・バージョン2曲
56	ストリートファイターEX ドラマCD	[企画部門]	CD	PCCB-00256	2,427円	97.3.21	<STORY1>①ラウンド1「錆びた拳」②ラウンド2「修羅の血筋」③ラウンド3「修行場の怪人」④ファイナルラウンド「虚しさとの決闘」<STORY2>⑤ラウンド2「リベンジャー・フロム・ヘル」⑥ラウンド3「美しき乱入者」⑦ファイナルラウンド「格闘家としての輝き」／他
57	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ドラマCD	[企画部門]	CD	PCCB-00255	2,548円(税込)	97.4.9	<すと～り～1>①第一幕「カムイの巫女」②第二幕「その名はガルフォード」③第三幕「闇に生える牙」④第四幕「黒き穢れの序章」<すと～り～2>⑤第二幕「絶望の刃」⑥第三幕「闇に落ちる」⑦第四番「汚れた翼」
58	デジタルアンジュ～電脳天使SS	[企画部門]	CD	PCCB-00257	2,548円(税込)	97.4.18	①出会い②再会，そして…③やすらぎ④オリジナルストーリー第一話「ミリと仔猫」⑤天使の世界⑥オリジナルストーリー第二話「クレアとメル」⑦戦いtype1⑧戦いtype2⑨天使たちのモノローグ：リア⑩宇宙空間⑪天使たちのモノローグ：ベル⑫英荘の日常／他
59	クロックタワー2 ドラマCD	[企画部門]	CD	PCCB-00258	2,548円(税込)	97.5.2	<ストーリー1>①第1話 第1章「蘇る惨劇」②第2話 第2章「悪魔の再来」③第3話 第3章「血塗られた過去」④第4話 第4章「最後の闘い」<ストーリー2>⑤第2話 第2章「悪魔の襲来」⑥第3話 第3章「暴かれし呪いの過去」⑦第4話 第4章「新しき城主」／他
60	ソルディバイド		CD	PCCB-00259	1,529円(税込)	97.5.16	オリジナル・バージョン26曲＋ボイス＆S.E.コレクション
61	マネーアイドルエクスチェンジャー		CD	PCCB-00260	1,529円(税込)	97.5.16	アレンジ・バージョン4曲＋オリジナル・バージョン11曲＋ボイス＆S.E.コレクション
62	ネオジオDJステーション ラジオドラマ編	[企画部門]	CD	PCCB-00262	2,548円(税込)	97.6.4	①謎の企画会議②ナコルルの大自然ばんざい！③舞ちゃんのトワイライト・ファイル④草薙家の一族⑤サムライ・GO・WEST⑥ギース杯争奪！お笑い大合戦！⑦バー・イリュージョンへようこそ！⑧おまけラジオ予告＆ガイダンス
63	グルーヴ オン ファイト		CD	PCCB-00263	1,529円(税込)	97.6.18	オリジナルバージョン24曲＋ボイス＆S.E.コレクション
64	ディ・サード～アレンジ サウンド トラックス～		CD	PCCB-00264	2,548円(税込)	97.6.18	①こころのナイフ(Full Size)②BOY③SEIYA④LUCIFER⑤SANJUROH⑥SABRINA⑦MELLOW⑧SAOTOME⑨SCHNEIDER⑩KOHJIN⑪KAREN⑫VENUS⑬IZANAG⑭SHADOW BOY⑮EIJI⑯STAGE#1⑰SATGE#2⑱STAGE#3⑲ENDING⑳こころのナイフ(Game Edit)/他
65	初恋ばれんたいん	[企画部門]	CD	PCCB-00266	2,548円(税込)	97.6.18	①オープニング「わっかのちょこ」②夏澄のテーマ③雪恵のテーマ④CDドラマ「ヒロイン・集う」⑤千秋のテーマ⑥春菜のテーマ⑦CDドラマ「ヒロイン・激白」⑧綾のテーマ⑨葉子のテーマ⑩CDドラマ「わがままなヒロイン」⑪桜のテーマ⑫麗香のテーマ／他
66	テクノデリュック／O.M.Y.	[対象外]	CD	PCCB-00265	2,039円(税込)	97.6.18	①PUREGUM ガム②NEUE TANS 新箪笥③CIRCULATION 回覧④HAPPY ONDO ハッピー音頭⑤KEIHIN MUSIC 京浜音楽⑥FISHING LIGHT IN DARKNESS 漁火⑦DUE 税金⑧TAISYOKU 退職⑨GROPE 手探り⑩MOOL ムール

●東芝ＥＭＩ

No.	タイトル	区分	種別	品番	価格	発売日	内容
67	ルナ・ソングスI～青き星の伝説	[対象外]	CD	TYCY-5537	2,427円	97.1.22	①TSU BA SA②光と影の輪舞(ロンド)③Killy is No.1④らぶらぶ・ふぁにぃ⑤フェアリーレイン⑥レ・ミゼラブル⑦アドベンチャーロード⑧センシティブドリーム
68	BELIEVE／樋口智恵子	[対象外]	CDシングル	TYDY-2082	971円	97.2.5	①BELIEVE②Magical Wonderland③BELIEVE(オリジナル・カラオケ)④Magical Wonderland(オリジナル・カラオケ)
69	スカッドレース サウンドトラック		CD	TYCY-5541	1,748円	97.2.19	オリジナル・バージョン14曲
70	ルナ・ソングスII～甦る大地の記憶	[対象外]	CD	TYCY-5538	2,427円	97.2.26	①LUNAR②風のノクターン③Pretty Girl④お金がいちばん♡⑤魔道機動兵器ナッシュ⑥ALUTENA'S SONG～遥かなる旅～⑦ETERNAL BLUE～永遠の想い～<ボーナス・トラック>⑧お金がいちばん♡⑨シャワーをあびろ!?
71	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット オリジナル・サウンドトラック		CD	TOCT-9798	2,718円(税込)	97.2.26	アレンジ・バージョン4曲＋オリジナル・バージョン36曲
72	蝶／清水あゆみ		CDシングル	TODT-3922	971円	97.2.26	①蝶②LET'S GO TO PARADE③蝶－Instrumental－④LET'S GO TO PARADE－Instrumental－
73	宝魔ハンターライム with ペイントメーカー		CDシングル	TYDY-2077	971円	97.3.12	①Follow Me～守ってあげる～(ニューバージョン)②ロマンスよりも恋人よりも③Follow Me～守ってあげる～(オリジナル・カラオケ)④ロマンスよりも恋人よりも(オリジナル・カラオケ)

41

42

43

44

45

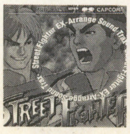
46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

74	バーチャファイター3 On The Vocal	[企画部門]	CD TYCY-5545 2,913円 97.3.26	①陽炎②蜃気楼の彼方③ZERO④Alone⑤Brave It Out⑥The Wall⑦Wild Blood⑧Mysterious⑨君がいない夜⑩My Lover
75	ファイターズメガミックス　サウンドトラックス		CD TYCY-5550～1 (2枚組) 2,524円 97.3.26	●ディスク1……「ファイターズメガミックス」オリジナル・バージョン17曲＋「ファイティングバイパーズ」オリジナル・バージョン10曲＋「レンタヒーロー」ボーカル・バージョン1曲●ディスク2……「バーチャファイター2」オリジナル・バージョン12曲
76	グランドレッド		CD TYCY-5549 2,854円 (税込) 97.4.23	オリジナル・バージョン23曲
77	英雄降臨　オリジナルサウンドトラック		CD TYCY-5552 2,854円 (税込) 97.4.28	オリジナル・バージョン28曲
78	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON EPISODE #16「COUNTERPOINT 009A」	[企画部門]	CD TYCY-5553 2,854円 (税込) 97.5.28	①fragment②prologue(ドラマ)③intermission-1④black onyx(ドラマ)⑤fade to black⑥formidable tolerance(ドラマ)⑦belgdor corporate anthem⑧on X-band(ドラマ)⑨procession(ドラマ)⑩intermission-2⑪cyber imaginary space(ドラマ)／他
79	君がいない夜／蜃気楼の彼方／光吉猛修	[企画部門]	CDシングル TYDY-2086 1,020円 (税込) 97.6.18	①君がいない夜②蜃気楼の彼方③君がいない夜(カラオケ)④蜃気楼の彼方(カラオケ)
80	星空に WAKE UP！／ジャンジャンジャン	[対象外]	CDシングル TYDY-2087 1,020円 (税込) 97.6.25	①星空にWAKE UP眠っちゃダメよ～②ジャンジャンジャン～夢で逢いましょ～③星空にWAKE UP眠っちゃダメよ～(オリジナルカラオケ)④ジャンジャンジャン～夢で逢いましょ～(オリジナルカラオケ)

●NECアベニュー

81	アドヴァンスドパワードール2		CD NACL-1265 2,718円 97.1.21	①TIPTOP THRILL②GETTING THERE③WAVE④J.A.V.E⑤POPPOBOOV⑥WIND FLAW⑦FUTURITY⑧SPEEDY⑨BREATH OF ABYSS⑩QUIET AFTERNOON⑪BELIEVE IN MOTIVATION
82	ブラッディブライド いまどきのバンパイア　サウンドトラックス＆オリジナル・ドラマ		CD NACL-1270 2,718円 97.1.21	①オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第1話②オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第2話③オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第3話④オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第4話⑤キャラ登場⑥女の子たちのおしゃべり⑦聖良のテーマ／他
83	マッコウ'sすぺしゃる	[企画部門]	CD NACL-1271 2,427円 97.1.21	①ヒロインは休めない(「ドラゴンマスターシルク2プレミアムCD」イメージソング)②Let's Pro-Wrestling！(「レッスルエンジェルス」より)③麻雀数え歌(「卒業番外篇ねぇ麻雀しよ！プレミアムCD」より)／他
84	センチメンタル・ラブ／S.G.T	[企画部門]	CDシングル NADL-1111 971円 97.1.21	①センチメンタル・ラブ②雲の向こう③センチメンタル・ラブ(オリジナル・カラオケ)④雲の向こう(オリジナル・カラオケ)
85	Feel for Love～愛をさがして～／S-nery	[企画部門]	CDシングル NADL-1112 971円 97.2.21	①Feel for Love～愛をさがして～②千のプラトー～愛について語るとき僕たちが語ること～③Feel for Love～愛をさがして～(オリジナル・カラオケ)④千のプラトー～愛について語るとき僕たちが語ること～(オリジナル・カラオケ)
86	夢さめ戦隊S-neryのラジオ・イイナVOL.2	[企画部門]	CD NACL-1269 2,427円 97.3.20	①夢さめ戦隊S-nery#8②夢さめ戦隊S-nery#9③リーディングストーリー「イイナ」第7話「パールカラーの瞳」④第8話「美しい悲しみ幸福ないたみ」⑤夢さめ戦隊S-nery#10⑥夢さめ戦隊S-nery#11⑦第9話「クレオールの月」⑧第10話「空から舞いおちるフェアリーテイル」⑨夢さめ戦隊S-nery#12⑩夢さめ戦隊S-nery#13
87	3Dシューティングツクール　オリジナルサウンドトラック		CD NACL-1277 2,427円 97.3.20	オリジナル・バージョン22曲＋ボーナス・トラック
88	センチメンタル・グラフティ①県立白井坂高校3年A組出席番号12番 杉原真奈美	[企画部門]	CD NACG-1001 1,529円 (税込) 97.5.21	①プロローグ②想い出を止めたままで…③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④想い出を止めたままで…(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ
89	センチメンタル・グラフティ②私立祥桜学園高校3年B組出席番号14番 沢渡ほのか	[企画部門]	CD NACG-1002 1,529円 (税込) 97.5.21	①プロローグ②Long Distance Call③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Long Distance Call(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ
90	センチメンタル・グラフティ③私立紫雲女子高校3年C組出席番号1番 綾崎若菜	[企画部門]	CD NACG-1003 1,529円 (税込) 97.5.21	①プロローグ②せつなさの行方③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④せつなさの行方(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ
91	センチメンタル・グラフティ④私立萌黄女子高校3年D組出席番号23番　永倉えみる	[企画部門]	CD NACG-1004 1,529円 (税込) 97.6.21	①プロローグ②私のもとへ逢いに来て③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④私のもとへ逢いに来て(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ
92	センチメンタル・グラフティ⑤私立笹峰学園高等部3年D組出席番号31番　森井夏穂	[企画部門]	CD NACG-1005 1,529円 (税込) 97.6.21	①プロローグ②君がいれば③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④君がいれば(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ
93	センチメンタル・グラフティ⑥私立黒曜館高校3年C組出席番号29番　松岡千恵	[企画部門]	CD NACG-1006 1,529円 (税込) 97.6.21	①プロローグ②Two Dreams③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Two Dreams(オリジナル・カラオケ)⑤スペシャル・メッセージ

●光栄

94	アンジェリーク～惑わせないで聖少女(イノセント・ガール)	[企画部門]	CD KECH-1110 2,913円 97.1.25	①scene1②scene2③scene3④scene4⑤エンディングテーマ　運命がKissをする
95	アンジェリーク守護聖コレクション①ジュリアス	[企画部門]	CDシングル KEDH-1004 971円 97.2.5	①黄金のアルカディア②光のラプソディ－Rhapsody in Light－(Remix Ver.)③眠れぬ夜のために・1④黄金のアルカディア(Karaoke Ver.)⑤光のラプソディ－Rhapsody in Light－(Karaoke Ver.)
96	アンジェリーク守護聖コレクション②マルセル	[企画部門]	CDシングル KEDH-1005 971円 97.2.5	①星と月のブーケ②森へ行こうよ(Remix Ver.)③眠れぬ夜のために・2④月と星のブーケ(Karaoke Ver.)⑤森へ行こうよ(Karaoke Ver.)
97	アンジェリーク守護聖コレクション③ランディ	[企画部門]	CDシングル KEDH-1006 971円 97.2.5	①EVER GREEN～さめない恋がここにある～②しあわせになろう(Remix Ver.)③眠れぬ夜のために・3④EVER GREEN～さめない恋がここにある～(Karaoke Ver.)⑤しあわせになろう(Karaoke Ver.)

61

62

63

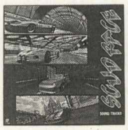
64

65

66

67

68

69

70

71

72

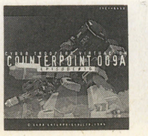
73

74

75

76

77

78

79

80

No.	タイトル	部門	仕様	収録内容
98	アンジェリーク守護聖コレクション④クラヴィス	[企画部門]	CDシングル KEDH-1007 971円 97.3.5	①心の氷河を越えて②愛の眠る場所(Remix Version)③眠れぬ夜のために・4(語り)④心の氷河を越えて(カラオケ)⑤愛の眠る場所(カラオケ)
99	アンジェリーク守護聖コレクション⑤ゼフェル	[企画部門]	CDシングル KEDH-1008 971円 97.3.5	①Goin'My Speedway②Da Da Da DYNAMIC DIAMOND(Remix Version)③眠れぬ夜のために・5(語り)④Goin' My Speedway(カラオケ)⑤Da Da Da DYNAMIC DIAMOND(カラオケ)
100	アンジェリーク守護聖コレクション⑥オリヴィエ	[企画部門]	CDシングル KEDH-1009 971円 97.3.5	①ジェラシーで眠れない②夢はChanceを連れてくる(Remix Version)③眠れぬ夜のために・6(語り)④ジェラシーで眠れない(カラオケ)⑤夢はChanceを連れてくる(カラオケ)
101	三國無双 オリジナルサウンドトラック		CD KECH-1111 2,136円 97.3.26	オリジナル・バージョン29曲＋音声集＋効果音集
102	アンジェリーク守護聖コレクション⑦リュミエール	[企画部門]	CDシングル KECH-1010 1,020円 (税込) 97.4.9	①月光浴②奇跡の泉(Remix Version)③眠れぬ夜のために・7(語り)④月光浴(カラオケ)⑤奇跡の泉(カラオケ)
103	アンジェリーク守護聖コレクション⑧オスカー	[企画部門]	CDシングル KECH-1011 1,020円 (税込) 97.4.9	①愛としか呼べない②燃えあがらずにいられない(Remix Version)③眠れぬ夜のために・8(語り)④愛としか呼べない(カラオケ)⑤燃えあがらずにいられない(カラオケ)
104	アンジェリーク守護聖コレクション⑨ルヴァ	[企画部門]	CDシングル KECH-1012 1,020円 (税込) 97.4.9	①ジャスミンの丘②永遠への道(シルクロード)(Remix Version)③眠れぬ夜のために・9④ジャスミンの丘(カラオケ)⑤永遠への道(シルクロード)(Remix Version)
105	CDドラマコレクションズ・アンジェリークSpecial2 第1話「まだ見ぬ君への神話(ラヴレター)」	[企画部門]	CD KECH-1112 3,059円 (税込) 97.4.25	①オープニングテーマ Invitation②scene1③scene2④セイラン～エルンスト(Holiday Str.Mix)⑤scene3⑥scene4⑦エンディングテーマA Glimpse of the Girl
106	アンジェリーク シング＆トーク～HARMONIA～	[企画部門]	CD KECH-1113 2,800円 (税込) 97.6.25	①君は独りじゃない②FLOWERY SUNDAY(1)③FLOWERY SUNDAY(2)④FLOWERY SUNDAY(3)⑤あした,羽ばたく(Karaoke Ver.)⑥FLOWERY SUNDAY(4)⑦FLOWERY SUNDAY(5)⑧空曜日(Karaoke Ver.)⑨FLOWERY SUNDAY(6)⑩FLOWERY SUNDAY(7)／他

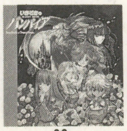
●日本コロムビア

No.	タイトル	部門	仕様	収録内容
107	E.M.U＝(イコール)／E.M.U	[対象外]	CD COCC-14020 1,942円 97.1.10	①DESTINATION②ありったけの情熱③涙が覚えてる④ハミング⑤青空のように⑥＝(イコール)
108	リトルステップ・イメージアルバム	[企画部門]	CD COCC-14018 2,718円 97.1.21	①Fire!(New Version)②CRAZY FOR YOU③同級生④でも,あいこでしょ⑤リトル・オアシス⑥ジェネ・ライダー⑦恋のおきみやげ⑧DEしょうね。⑨FINGER SNIPER⑩Believe in Yourself(New Version)
109	卒業M ドラマCD～M(オレたち)にまかせろ!Vol.2	[企画部門]	CD COCC-14019 2,718円 97.1.21	①思い出はダイヤモンド・第1話②思い出はダイヤモンド・第2話③思い出はダイヤモンド・第3話④カラドラマII(完全版)⑤カラドラマII(アテレコ用)
110	ザ・マスターズファイター ドラマCD	[企画部門]	CD COCC-14047 2,718円 97.2.21	①一瞬は遠くまで②愛しか知らない③コペルニクス'97④ESSENCE⑤真夜中のプロフィール⑥ドラマ⑦WALK ON
111	Equal Live Tour	[対象外]	CD COCC-14053～4 (2枚組) 4,660円 97.3.20	●ディスク1……①Teenageはパラダイス②＝(イコール)③[E.M.U]メドレー(僕たちの方程式－rule－～青春に理由はいらない～少年A to Z～僕たちの方程式－rule－)／他●ディスク2……⑦涙が覚えてる⑧ありったけの情熱⑨ハミング⑩DESTINATION⑪青空のように／他
112	劇場アニメーション「魔法学園ルナ!」エンディング・テーマ・ソング	[対象外]	CDシングル CODC-1180 1,100円 97.3.20	①世界は摩訶不思議②Dear my friends③世界は摩訶不思議(オリジナル・カラオケ)④Dear my friends(オリジナル・カラオケ)
113	劇場アニメーション「魔法学園ルナ! 青い竜の秘密」オリジナルサウンドトラック	[対象外]	CD COCC-14158 2,854円 (税込) 97.4.19	①世界は摩訶不思議<BGM映画Version>②第一章「出陣」③第二章「タマとの遭遇」④第三章「敵の要塞にて」⑤第四章「敵との出会い」⑥第五章「戦い その1」⑦第六章「戦い その2」⑧第七章「勝利」⑨世界は摩訶不思議(インストゥルメンタルバージョン)／他
114	卒業M ドラマCD ～M(オレたち)にまかせろ!Vol.3	[企画部門]	CD COCC-14159 2,854円 97.4.19	①ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第1話②ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第2話③ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第3話④ANNIVERSARY～オレたちの記念日～・第4話⑤ミニドラマ「ビストロM」

●weaジャパン

No.	タイトル	部門	仕様	収録内容
115	グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol.1	[企画部門]	CD WPC6-8248 2,913円 97.1.25	①樹莉のダイブイン!②第1夜「逃げてきたアイドル」③第2夜「芋虫に聞け」④第3夜「バベルの塔のドラゴン」⑤第4夜「もう一人の私」⑥君に会えて良かった⑦われないしゃぼんだま
116	グラムス・レディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol.2	[企画部門]	CD WPC6-8249 2,913円 97.2.25	①麗奈のダイブイン!②第5夜「サルガッソーの噂」③第6夜「裏サイバーランドの秘密」④第7夜「ラビリンス」⑤第8夜「伝説,そして…」⑥君に会えて良かった⑦SET ME MORE FREE
117	グラムス・レディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol.3	[企画部門]	CD WPC6-8250 2,913円 97.3.25	①ありすのダイブイン!②第9夜「謎のサイバーノベル」③第10夜「眩暈(めまい)」④第11夜「夢を見たのは…」⑤おまけ「ありすのお泊まり会」⑥君に会えて良かった⑦とっておきのHeart beat time(渋谷編)
118	クォヴァディス・サウンドファイル		CD WPC6-8283 2,548円 (税込) 97.4.10	①オヴァン・レイのテーマ(クォヴァディス交響曲第3番)クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～メインテーマ②就任式〈クォヴァディス交響曲第5番(③～⑤)〉③第1楽章：傭兵④第2楽章：赤いサソリ⑤第3楽章：突撃装甲兵⑥八惑星連合／他
119	そっと夜に泣こう／笠原弘子		CDシングル WPD6-9127 1,020円 (税込) 97.4.10	①そっと夜に泣こう②約束③そっと夜に泣こう(オリジナル・カラオケ)
120	ラジオドラマ クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第1部：戦場ジャーナリスト・エマ	[企画部門]	CD WPC6-8284 3,059円 (税込) 97.4.25	①戦場ナビゲーター浅田葉子〈第1部：戦場ジャーナリスト・エマ(②～⑤)〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥君がオヴァンだ!～オヴァン・レイ・マイナスワン・トラック～⑦Endless Love／ヒルダ・ベーレンス
121	ラジオドラマ クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第2部：オヴァン・失われた過去	[企画部門]	CD WPC6-8285 3,059円 (税込) 97.5.25	①続・戦場ナビゲーター浅田葉子〈第2部：オヴァン・失われた過去(②～⑤)〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥君がディオンだ!～ディオン・ホワイト・マイナスワン・トラック～⑦何処へ／ネリー・カテナ

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
122	ラジオドラマ クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第3部:死の街・ネグロゴルド [企画部門]	CD WPC6-8286 3,059円(税込) 97.6.25	①続々・戦場ナビゲーター浅田葉子〈第3部：死の街ネグロゴルド(②～⑤)〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥生きるんだ！オヴァン～オヴァン・レイ・マイナスワン・トラック⑦Fate of Space／ディオン・ホワイト

●ZUNTATAレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
123	レイストーム～ノイ・タンツ ミックス	CD ZTTL-0005 2,427円 97.1.29	① CYCLOID ② ORIGIN ③ OOPARTS ④ GEOMETRIC CITY ⑤ AQUARIUM ⑥ MUDDLING THROUGH ⑦ JUGGLER ⑧ CATHARSIS ⑨ LUMINESCENCE ⑩ METAPHOR ⑪ TOXOPLASMA ⑫ SLAUGHTER HOUR ⑬ MOLECULAR CLOCK ⑭ HARD NUMBER⑮HEART LAND⑯INTOLERANCE⑰ENDLESS STAIRS⑱DEAD AIR ⑲CERAMIC HEART
124	サイキックフォース エクストラ・ソング・トラック [企画部門]	CD ZTTL-0007 1,456円 97.2.28	① ON THE VERGE OF REVIVAL ② ホ・シ・イ ③ THE KING OF DARKNESS FORCE④HERE I AM BURNING NOW⑤JUST SAY YOU'LL BE EVER MINE⑥ON THE VERGE OF REVIVAL(KARAOKE)⑦ホ・シ・イ(KARAOKE)⑧THE KING OF DARKNESS FORCE(KARAOKE)／他
125	ランディングギア＆サイドバイサイド	CD ZTTL-0006 2,427円 97.2.28	〈LANDING GEAR〉①Prologue②Sublime Landscape③Take Off Check④Riguid View⑤Touch Down！⑥Virgin Flight⑦Midnight Jungling⑧T．Air Line／他〈SIDE BY SIDE〉⑮HEART LIKE A WHEEL⑯BURNING FLAME⑰BLUE WIND⑱RED ROAD⑲GOAL⑳WINNING RUN／他
126	ダライアス THE OMNIBUS－世代－	CD ZTTL-0008 2,427円 97.3.28	①Captain Neo(ダライアス)②Inorganic Beat(ダライアス)③THE SEA(ダライアス)④Cynthia(ダライアスⅡ)⑤CHAOS(ダライアス)⑥OLGA BREEZE(ダライアスⅡ)⑦COSMIC AIR WAY(ダライアス)⑧Muse Valley(ダライアスⅡ)⑨BOSS7(ダライアス)⑩譲愛自由Free The Love(ダライアスⅡ)
127	パズルボブルばらえてぃ～	CD ZTTL-0009 2,427円 97.3.28	〈パズルボブル〉①タイトルデモ②パオパオ島へ行こう！③4月の森④クリア⑤コンティニュー⑥エンディング⑦ゲームオーバー〈パズルボブル2／2X〉⑧タイトルデモ⑨うぇるかむ・まいらぶり～⑩おっぺけぺのぺ～⑪すてっぷ・すきっぷ・ご～ご～！⑫ラウンドクリア／他
128	ガメラ2000～オリジナルサウンドトラックス～	CD ZTTL-0010 2,550円(税込) 97.4.25	①ACHTUNG！②「ゆれる影」－an illusion－③MAN machine④The Promise ～ to be born again and see you … ⑤ serching for love ⑥ UNDER THE TABLE⑦NOTORIOUS GYPSY⑧The One GENESIS⑨The end of 1996 H.K.⑩♀HUMANOID♂⑪TOKIO DREAM／他
129	レイフォース～ラビングビート～	CD ZTTL-0011 2,550円(税込) 97.5.30	① PENETRATION ② G ③ AGGRESIVENESS ④ VISION ⑤ CRACKING ！ ⑥ DESTRUCTIVE OF POWER ⑦ INTO DARKNESS ⑧ MÖBIUS ⑨ ATROCITY ⑩ QUARTZ⑪THE FATES×DOOMS DAY⑫RIBBING RUBBING MIX－THE FIRST REPORT／ONSTAND BY／THE PLOT THICKENS／KP-4／REASON FOR IT－⑬Q.E.P.D.
130	メタルブラック－The First－	CD ZTTL-0012 2,550円(税込) 97.6.21	①Expose②Born to be free③Visitor④Dual Moon⑤AREA 26-10⑥Dawn⑦non fiction⑧Waste days⑨Game is over⑩Doubt⑪Time⑫a mirage of mind

●ビクターエンタテインメント

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
131	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡／スーパーパズルファイターⅡX	CD VICL-40210～1 (2枚組) 3,107円 97.1.22	●ディスク1……『クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡』オリジナル・バージョン37曲＋ボイス＆S.E.コレクション●ディスク2……『スーパーパズルファイターⅡX』オリジナル・バージョン23曲＋ボイス＆S.E.コレクション
132	バスタード!!～虚ろなる神々の器 オフィシャルサウンドトラック [企画部門]	CD VICL-786 2,913円 97.2.21	①夢を②太古(いにしえ)の皆既③導き④友情の越境⑤死を⑥同血の反駁⑦決す⑧炎の静寂⑨愛を⑩戦士がゆえに⑪貫く⑫母性からの目覚め⑬誓い
133	バスタード!!～虚ろなる神々の器 オリジナルサウンドトラック	CD VICL-785 2,913円 97.2.21	①戦士，集結②インヴェイジヴ・ナイトメア～Invasive Nightmare～③④暗き森の呼び声⑤イントルーダー⑥Survival War⑦永遠の絆⑧バーズソング⑨隠蔽された大地⑩惑乱の四天王⑪アシッドレイン⑫ラビリンス⑬石碑は告げる⑭イド・クリスタル⑮BATTLE AWAKEN／他
134	マクロス デジタルミッションVF-X オリジナル・サウンドトラック	CD VICL-789 2,913円 97.3.21	オリジナル・バージョン23曲
135	サウンドトラック・フロム・ランナバウト／ザ・サーフコースターズ	CD VICL-60028 1,890円(税込) 97.5.21	① Theme from“RUNABOUT”② THE WINNER ③ START INACTION ④ SPACE CRICKETS⑤BIG BUZZ⑥DOLPHINS '97⑦ENDLESS BRIGHTNESS
136	カプコンゲームサウンドトラック「ストリートファイターⅢ～ニュージェネレーション」	CD VICL-60055 2,205円(税込) 97.6.4	オリジナル・バージョン28曲＋ボイス＆S.E.コレクション
137	カプコン・ゲーム・サウンドトラック「ロックマン バトル＆チェイス」	CD VICL-60065～6 (2枚組) 3,255円(税込) 97.6.21	●ディスク1……オリジナル・バージョン26曲●ディスク2……オリジナル・バージョン24曲

●BMGジャパン

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
138	ナイトゥルース Vol.1 THE NIGHT BEFORE FESTIVAL [企画部門]	CD BVCH-1413 2,718円 97.2.21	①第一話②第二話③第三話④第四話⑤おまけドラマ⑥「NIGHTRUTH」ゲーム版テーマソングLOVE MIRACLE
139	ナイトゥルース Vol.2 THE NIGHT OF SNOWSTORM [企画部門]	CD BVCH-1415 2,718円 97.3.21	①第一話②第二話③第三話④第四話⑤おまけドラマ⑥Everlasting Love
140	花咲く乙女	CDシングル BVDR-1153 971円 97.3.21	①花咲く乙女②さくら③花咲く乙女(オリジナル・カラオケ)④さくら(オリジナル・カラオケ)
141	サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」	CD BVCH-2601～2 (2枚組) 4,486円(税込) 97.5.2	●ディスク1……オリジナル・バージョン24曲●ディスク2……オリジナル・バージョン27曲
142	熱砂の惑星 サウンド・トラック	CD BVCH-738 3,059円(税込) 97.5.21	①プロローグ(テーマ・オブ・ラブ)②オーバーチュア③ストーリーズ(for Percussion＆Strings)④ファースト・バトル⑤ミッシング⑥サンド⑦レベル3⑧エイリアンズ・チャイルド⑨ラスト・バトル⑩エンディング⑪テーマ・オブ・ラブ(リプリーズ)
143	ドラマCD はるかぜ戦隊Vフォース [企画部門]	CD BVCH-645 3,059円(税込) 97.5.21	①奈月～プロローグ～②「はるかぜ戦隊Vフォース」③戦闘④来訪者⑤実験機⑥営倉で⑦華月と数魔⑧出撃～レクルスV～⑨遥かなる金星
144	ボイスパラダイス [企画部門]	CD BVCH-1418 2,854円(税込) 97.6.21	①妖精たちの試練②大都会へようこそ③悪戦苦闘！④「エルフィントライアングル」⑤戻ってきました妖精王国

101

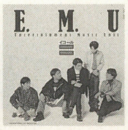
102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

●ファーストスマイル・エンタテインメント

145 エネミーゼロ　オリジナルサウンドトラック／マイケル・ナイマン

CD
FSCA-10001
2,548円
(税込)
97.4.18

①Laura's Theme②Confusion③Aspects of Love④Digital Tragedy⑤Enemy Zero⑥Lamentation⑦Love Theme⑧Digital Complex⑨Invisible Enemy⑩Laura's Dream⑪Agony⑫Malfunction⑬Battle⑭The Last Movement

146 エアーズアドベンチャー　オリジナルサウンドトラック／三枝成彰

CD
FSCA-10002
2,548円
(税込)
97.4.18

①preface②STARTIN'; THE theme of Airs Adventure③処刑台～姫との出逢い④王都⑤秘密結社⑥Item Shop⑦Inn⑧すくいの家⑨ワシはエラい人～ブラッサム・セゴーのテーマ⑩a journey of Historical-World⑪剣をとれ！～Battle Normal⑫優しい風～レディーのテーマ／他

147 女神異聞録～ペルソナ　オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム

CD
FSCA-10003
(2枚組＋8cmCD)
3,568円(税込)
97.4.18

●ディスク1……〈「意識」編〉①ペルソナ(アレンジバージョン)②デヴァ・ユガ(アレンジバージョン)／他●ディスク2……〈「無意識」編〉①雪の女王(アレンジバージョン)②サトミタダシ薬局店のうた(アレンジバージョン)／他

148 スーパーロボット大戦　ボーカルコレクションROBONATION.1　［企画部門］

CD
FSCA-10004
2,548円
(税込)
97.5.16

①熱風！疾風！サイバスター②マジンガーZ③おれはグレートマジンガー④ゲッターロボ！⑤コン・バトラーVのテーマ⑥空飛ぶマジンガーZ⑦ダンバインとぶ⑧ゴーショーグン発進せよ！⑨バーニング・ラブ⑩FLYING THE SKY⑪水の星へ愛をこめて⑫ぼくらのマジンガーZ

149 タイムクライシス　3Dサウンドアンサンブル

CD
FSCA-10005
2,548円
(税込)
97.5.16

①プロローグ②Welcome to the Sunset③touch-and-go④古城潜入(ドラマ)⑤RUN WITH ADVANTAGE⑥HIT & ACTION⑦シェルードとの戦い(ドラマ)⑧Ensemble Acting⑨SHOOT THE FELLOW⑩ヘリポートの決戦(ドラマ)⑪Amnesia

150 ストリートファイターIII　オリジナルアレンジアルバム

CD
FSCA-10007
2,548円
(税込)
97.6.18

①JAZZY-NYC(latin mix)②LEAVE ALONE(rare)③CROWDED STREET(midnite ver)④SHARP EYES(for dancers)⑤GOOD FIGHTER(bliriant mix)⑥TOMBOY(huge side)⑦GET ON A TRAIN(backing reprat)⑧CAVE MAN(odd note)／他

151 ラストブロンクス～東京番外地～サウンドバトル／大内義昭　［対象外］

CD
FSCA-10008
2,548円
(税込)
97.6.18

①Killing Floor②Kaze No Prologue③Undulate Dark④So Loose Bar⑤Surviving The Game⑥Over And Over⑦Let's Get Down⑧Down Thet Road⑨Second Gate⑩Over The Dream⑪Last Scene⑫Bronx Remix⑬Kaze No Street

●ピンクパイナップル

152 同級生～恋愛専科～Lesson.1　［企画部門］

CD
JSCA-59046
3,884円
97.1.24

〈ラジオドラマ・同級生第1話「揺れる想い」〉①第1回「始まりの秋」②第2回「告白の波紋」③第3回「想い乱れて」④最終回「心とどけて」⑤同級生♥恋愛専科 Satellite Station

153 同級生～恋愛専科～Lesson.2　［企画部門］

CD
JSCA-59047
3,884円
97.2.14

①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第2回「旅立ちの空」〉②第1回「想い，とどかず」③第2回「雨，追いかけて」④最終回「心，ひとつに…」

154 同級生～恋愛専科～Lesson.3　［企画部門］

CD
JSCA-59048
3,884円
97.2.28

〈ラジオドラマ・同級生第3話「恋人たちの迷路」〉①第1回「夢からさめない」②第2回「交差する想い」③最終回「迷い道ぬけたら」④同級生♥恋愛専科CD Special

155 同級生～恋愛専科～Lesson.4　［企画部門］

CD
JSCA-59049
3,884円
97.3.28

①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第4話「ほんとの気持ち」〉②第1回「ロマンス」③第2回「シュガー・タイム」④最終回「ハート・ブレイク」

156 同級生～恋愛専科～Lesson.5　［企画部門］

CD
KSCA-59050
3,884円
97.4.25

①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第5話「いちばん，大切なこと」〉②第1回「放り出されたスパイク」③第2回「軋んだスターティング・ブロック」④最終回「二度と離さない，心の翼」

157 同級生～恋愛専科～Lesson.6　［企画部門］

CD
KSCA-59051
3,884円
97.5.23

①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生 第6話「はじまりの再会……」〉②第1回「春の嵐」③第2回「思いは遠く」④最終話「優しさの行方」⑤番外編「一哉とくるみ・愛の行方」〈ボーナストラック〉⑥同級生♥恋愛専科イメージソング「Heart to Heart」

●パイオニアLDC

158 バトルアスリーテス大運動会・北海慕情　［企画部門］

CD
PICA-1125
2,913円
97.1.29

①参加賞はいらない②ジェシー登場③huge medley #1④回想シーン⑤CDドラマ第1話「あかりと一乃の『モーレツしごき教室』」⑥training medley⑦ロケット前⑧特別夜間診療⑨run akari run⑩CDドラマ第2話「極秘収録，禁断のマル秘告白シリーズ『秘密の花園』／他

159 Primary／秋山久美　［対象外］

CD
PICA-1124
2,913円
97.1.29

①WILD BLOOD②RUNNER③遅れて来た勇者たち④True Love⑤純白のコート⑥Weather Report⑦二十世紀が終わっても(New Mix)⑧三度目の夏〈ラスト・チャンス〉(New Version)⑨フワフワ⑩Proceed⑪PERSONA

160 DOKI DOKIプリティリーグ　ラジオ延長戦〈特訓篇〉　［企画部門］

CD
PICA-1128
2,427円
97.2.26

①笑顔のままで(first half version)〈連続ラジオドラマ・DOKI DOKIプリティリーグ延長戦〉②第1話「恐怖の打率10割バッター⁉」③第2話「サンプリングピッチャーを打ち崩せ！」④第3話「疾走⁉激走⁉大暴走⁉」⑤第4話「色気を磨け！須永のウッフ～ン大作戦！」／他

161 DOKI DOKIプリティリーグ　ラジオ延長戦〈恋愛篇〉　［企画部門］

CD
PICA-1132
2,427円
97.3.26

①笑顔のままで(second half version)〈連続ラジオドラマ・DOKI DOKIプリティリーグ延長戦(②～⑧)〉②第7話「千晶の愛したスパイ⁉」③第8話「愛しの"投げる君"真弓のうっふんあっはんヴァージョン！」④第9話「滝沢変身計画⁉」／他

162 バトルアスリーテス大運動会　音楽篇vol.1　［対象外］

CD
PICA-1141
3,059円
(税込)
97.6.25

①プロローグ#1②プロローグ#2③プロローグ#3④プロローグ#4⑤大運動会のテーマ⑥CDドラマ「大運動会・大番外編その一　お風呂でドッキリの巻」⑦あかりのテーマ⑧期待と希望の大学衛星⑨入学式の興奮と緊張⑩校長登場⑪あかりのテーマver.2⑫夢のグランド／他

●デジキューブ

163 ファイナルファンタジーVII　オリジナル・サウンド・トラック

CD
初回限定BOX:SSCX-10003(4枚組)
通常盤:SSCX-10004(4枚組)
初回限定BOX:5,631円(販売終了)
通常盤:3,689円　97.2.10

●ディスク1……オリジナル・バージョン23曲●ディスク2……オリジナル・バージョン21曲●ディスク3……オリジナル・バージョン23曲●ディスク4……オリジナル・バージョン18曲

164 天外魔境～第四の黙示録　ヴォーカル・セレクション

CD
SSCX-10005
1,942円
97.2.10

①冒険の数だけ②We Want Candy③Get！Glory！④デブ礼賛⑤TVは何でも知っている⑥むかしばなし⑦二人のHAPPY END

165 天外魔境～第四の黙示録　オリジナル・サウンド・トラック

CD
SSCX-10006
(2枚組)
2,913円
97.2.21

●ディスク1……オリジナル・バージョン59曲●ディスク2……オリジナル・バージョン46曲＋アレンジ・バージョン5曲

166 トバル2　オリジナル・サウンド・トラック

CD
SSCX-10007
1,942円
97.4.21

アレンジ・バージョン1曲＋オリジナル・バージョン19曲

167 ファイナルファンタジータクティクス　オリジナル・サウンド・トラック

CD
SSCX-10008
(2枚組)
2,718円
97.6.21

●ディスク1……オリジナル・バージョン42曲●ディスク2……オリジナル・バージョン29曲

121

122

123

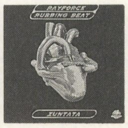
124

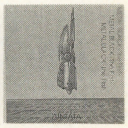
125

126

127

128

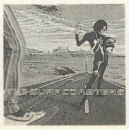
129


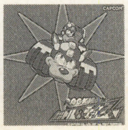
130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

●NTT出版

No.	タイトル	部門	データ	内容
168	ファイアーエムブレム　ザ・ベストVol.1		CD / PSCN-5058～9 / 2,940円（税込） / 97.4.25	●ディスク1……『暗黒竜と光の剣』オリジナル・バージョン26曲●ディスク2……『ファイアーエムブレム外伝』オリジナル・バージョン34曲
169	ファイアーエムブレム　ザ・ベストVol.2		CD / PSCN-5060～7 / 2,940円（税込） / 97.4.25	●ディスク1……『ファイアーエムブレム～紋章の謎』オリジナル・バージョン41曲 ●ディスク2……『ファイアーエムブレム～聖戦の系譜』オリジナル・バージョン36曲
170	ディープシーアドベンチャー　オリジナル・サウンドトラック		CD / PSCN-5063 / 2,310円（税込） / 97.5.25	オリジナル・バージョン33曲
171	ライアット・スターズ　オリジナル・サウンドトラック		CD / PSCN-5064 / 2,310円（税込） / 97.6.25	オリジナル・バージョン29曲

●バンダイ・ミュージックエンタテインメント

No.	タイトル	部門	データ	内容
172	LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～		CDシングル / APDM-5042 / 971円 / 97.1.21	①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～②瞳の中のオアシス
173	クイーンズロード～イメージヴォーカルコレクション～	[企画部門]	CD / APCM-5096 / 2,913円 / 97.1.21	①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～②ラズベリーの森③ROCK'N' ROLL十字軍④PingPong⑤失われた夢を求めて～夢航海～⑥Boy Wolfに気をつけて⑦睫毛にかかる虹⑧青空が目にしみる⑨瞳の中のオアシス⑩永遠のエピローグ
174	オリジナル・ドラマシアター クイーンズロードー外伝ー～オラシオンは燃えているか！～	[企画部門]	CD / APCM-9008 / （2枚組） / 3,689円 / 97.2.21	●ディスク1……①LEGEND OF BLIZZARD～夢に吹く風～（ゲーム・ヴァージョン）②第1話－現れた男－③第2話－こりゃむりだろう－／他●ディスク2……①第9話－怒濤の探索－②第10話－ラフィーネ絶叫－③第11話－大聖堂の悪夢－④第12話－オラシオンは燃えているか！／他
175	オリジナルサウンドトラック　クイーンズロードー外伝ー～オラシオンは燃えているか！～	[対象外]	CD / APCM-5097 / 2,913円 / 97.3.21	①QUEENS ROAD－序曲－②LEGEND OF BRIZZARD～夢に吹く風～③現れた男④街人の噂⑤すべての始まり⑥運命の出会い⑦QUEENS ROADの由来⑧泣かないで！サジンスキー⑨姫の貧血？⑩迫り来る漆黒の旅団⑪ラフィーネよ，これが貧血を治すクスリだ！／他

●ソニーレコード

No.	タイトル	部門	データ	内容
176	プリンセスメーカー～ゆめみる妖精	[企画部門]	CD / SRCL-3775 / 2,718円 / 97.3.21	①プロローグ「人間になりたい」②第1話「10歳のお手伝い」③第2話「10歳の学校」④第3話「11歳の習い事」⑤第4話「12歳の働き者」⑥第5話「13歳の訪問販売」⑦第6話「14歳の恋文」⑧第7話「16歳の出会い」⑨第8話「17歳のメイド探偵」⑩第9話「18歳の親友」／他
177	スーパーファミコン版すぎやまこういち「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…」オリジナルゲームミュージック		CD / SRCL-3564 / 2,039円（税込） / 97.4.21	オリジナル・バージョン34曲＋S.E.
178	クーロンズ・ゲート　サウンドトラック		CD / SRCL-3780 / 2,854円（税込） / 97.4.21	①クーロンズ・ゲート②香港最高風水会議③歓楽の街④リ・トライ⑤妄人路⑥海鮮中心⑦アイテムバトル⑧Happy Hour⑨水郷の街⑩山高帽男⑪陰陽師のテーマ⑫九龍フロント⑬香港的大廈（龍城路）⑭占い部屋⑮清朝⑯エンディング・テーマ

●アンティノスレコード

No.	タイトル	部門	データ	内容
179	トゥルー・ラブストーリー　イメージアルバム～メモリアル・ソングス～	[企画部門]	CD / ARCJ-59 / 2,311円 / 97.1.22	①トゥルー・ラブストーリー②桂木綾音③Pure String④後藤育美⑤Let's go⑥南弥生⑦Half Moon⑧広瀬のぞみ⑨恋はあせらず⑩天野みどり⑪Piece of dream⑫MY SCHOOL DAYS⑬トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～
180	ワイルドアームズ		CD / ARCJ-60 / 2,311円 / 97.1.22	オリジナル・バージョン36曲
181	アランドラ		CD / ARCJ-66 / 2,548円（税込） / 97.5.21	オリジナル・バージョン27曲＋ボーカル・バージョン1曲

●メディアリング

No.	タイトル	部門	データ	内容
182	ゼロヨンチャンプDooZy-J　GM-PROGRESS-11		CD / MGCD-1033 / 2,427円 / 97.2.26	アレンジヴァージョン4曲＋オリジナル・バージョン48曲
183	声優志願の英雄志願	[企画部門]	CD / MGCD-1035 / 2,718円 / 97.6.25	①タイトルコール その1②オープニング曲「男なら一度くらい」③成田紗矢香のトーク その1④オリジナルストーリー「ウィロウ物語」#1⑤「ウィロウ物語」#2⑥「ウィロウ物語」#3⑦「ウィロウ物語」#4⑧「ウィロウ物語」#5⑨「ウィロウ物語」#6／他

●TDKレコード

No.	タイトル	部門	データ	内容
184	Trouble Maker／鈴木真仁		CDシングル / TDDM-0001 / 1,000円（税込） / 97.5.21	①Trouble Maker②determination～大人になろうとおもう～③Trouble Maker（オリジナル・カラオケ）④determination～大人になろうとおもう～（オリジナル・カラオケ）
185	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ　オリジナルサウンドトラック		CD / TDCM-0001 / 2,500円（税込） / 97.5.21	アレンジ・バージョン2曲＋オリジナル・バージョン35曲＋S.E.集

●エアーズ

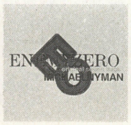
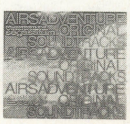
No.	タイトル	部門	データ	内容
186	超人学園ゴウカイザー　サウンドトラックOVAヴァージョン	[対象外]	CD / AYCM-553 / 2,913円 / 97.1.21	①DREAM & REVOLUTION②プロローグ③ゴウカイザー登場④王牙，遥かなる意思⑤王崎のテーマ⑥ACTION-1⑦プラトニックツインズ愛の結末⑧ゴウカイザー，チェンジ⑨プラトニックツインズのテーマ⑩ACTION-2⑪太陽の赤い涙－New Generation Heroes－／他
187	「子育てクイズ マイエンジェル」テーマソング　少女時代／鈴木真仁		CDシングル / AYDM-135 / 971円 / 97.6.21	①少女時代②My Angel

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

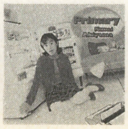
154

155

156

157

158

159

160

●ワンダーエンターテイメント

188 明日　勇気をだして　[対象外]
CDシングル
WDDN-22
1,020円
(税込)
97.5.21
①明日　勇気をだして②ル・ル・ルン・GIRL③明日　勇気をだして(カラオケ)④ル・ル・ルン・GIRL(カラオケ)

189 トゥルー・ラブストーリーCDドラマvol.1　そよ風のオルゴール　[企画部門]
CD
WDCD-28008
2,854円
(税込)
97.6.21
①明日　勇気をだして(ショートバージョン)②SCENE 1「始まりはいつも…」③SCENE 2「風吹く丘で…」④SCENE 3「言葉,言えずに…」⑤SCENE 4「想い,風に乗って…」⑥ル・ル・ルンGIRL(ショートバージョン)

●コンパス

190 きゃんきゃんバニー・エクストラ①スワティSPECIAL　[企画部門]
CD
MACG-5001
2,200円
97.2.26
①ドラマ「スワティのサマーバケーション」②スペシャルDJ「スワティのきゃんきゃんステーション」

191 きゃんきゃんバニー・エクストラ②　[企画部門]
CD
MACG-5002
2,200円
97.2.26
①第1章「カーニバルナイト」②第2章「センチメンタルシーズン」

●ブロッコリー

192 闘姫伝承エンジェルアイズ　ドラマ・アルバム　[企画部門]
CD
BCR-004
2,718円
97.1.25
①opening「闘・姫・伝・承～光の天使～」②第1話「一触即発」③第2話「二者択一」④第3話「三位一体」⑤第4話「四面楚歌」⑥第5話「五里霧中」⑦ending「Satisphee」⑧ライヤとレイカのドキドキANGELNIGHT⑨主題歌「RED & BLUE LEGEND」

193 あすか120%外伝ドラマCD・かりな120%～乱の章　[企画部門]
CD
BCR-005
2,427円
97.3.21
①opening「Lucky smile」②第1話③第2話④第3話⑤がんばってコール「本田飛鳥」編⑥がんばってコール「鈴木めぐみ」編⑦がんばってコール「山崎竜子」編⑧がんばってコール「北条虎美」編⑨がんばってコール「豊田可莉奈」編⑩あすか120%カルトクイズpart2／他

●EPICソニー

194 FULL CIRCLE／PENNYWIZE　[対象外]
CD
ESCA-6691
2,345円
(税込)
97.4.16
①FIGHT TILL YOU DIE②DATE WITH DESTINY③GET A LIVE④SOCIETY⑤FINAL DAY⑥BROKEN⑦RUNNING OUT OF TIME⑧YOU'LL NEVER MAKE IT⑨EVERY TIME⑩NOWHERE FAST⑪WHAT IF I⑫GO AWAY⑬DID YOU REALLY⑭BRO HYMU TRIBUTE

●データム・ポリスター

195 ルームメイト～井上涼子　もしもここであなたに会えたら…　[企画部門]
CDシングル
DPDX-5025
777円
97.1.25
①もしもここであなたに会えたら…②ポエム(空のちから)③もしもここであなたに会えたら…(カラオケ)

●ポリスター

196 首都高バトルR　オリジナルゲームサウンドトラック　Endless Highway／D/FORCE
CDシングル
PSCR-9106
1,262円
97.3.12
①Endless Highway②A torrent of lights③Battle Revolution④Endless High Way(オリジナル・カラオケ)

●キティレコード

197 新スーパーロボット大戦　勢ぞろいミュージックバトルII
CD
KTCR-1423
2,718円
97.1.25
アレンジ・バージョン6曲＋オリジナル・バージョン37曲

●徳間ジャパンコミュニケーションズ

198 スーパードンキーコング3～謎のクレミス島　ゲームミュージック オリジナルサウンドトラックCD
CD
TKCA-71091
(2枚組)
3,398円
97.1.22
●ディスク1……オリジナル・バージョン20曲●ディスク2……オリジナル・バージョン20曲

●ポリグラム

199 だいな♥あいらん音径(さうんどとらっく)
CD
POCX-1065
2,718円
(税込)
97.2.26
①だいな♥あいらん②まずは自己紹介！③オ・ハ・ヨ・ウ！④彼が水島理論クンです。⑤水島の歌⑥歌ってみようかな…⑦えみりの歌⑧次はわたしの出番ね！⑨あんじぇの歌⑩歌う恐竜使いになりたいの⑪歌う恐竜とデュエット⑫将来？決まってんじゃない！／他

●イーストウエストジャパン

200 デイトナUSAサーキット・エディション　オリジナル・サウンドトラックヴァリアス
CD
AMCY-2138
2,330円
97.3.10
①THE AMERICAN DREAM②SONS OF ANGELS③GENTLEMEN START YOUR ENGINES④THE KING OF SPEED(PART 1)⑤THE KING OF SPEED(PART 2)⑥LET'S GO AWAY(PART 1)⑦LET'S GO AWAY(PART 2)⑧SKY HIGH(PART 1)⑨SKY HIGH(PART 2)／他

●カッティングエッジ

201 がんばって／翠玲(スイレイ)
CDシングル
CTDR-26011
1,020円
(税込)
97.5.8
①がんばって②がんばって(royal mirrorball mix)③がんばって(Instrumental)

●avex

202 Very Special Journey／m.c.A.T
CDシングル
AVDD-20177
971円
97.2.26
①Very Special Journey②Running High～Radical／Physical／～③Very Special Journy(Instrumental)④Running High～Radical／Physical／～(Instrumental)

●S.L.C.

203 MORTAL KOMBAT：MORE KOMBAT　[対象外]
CD
SLCS-7308
2,427円
97.3.21
①IT HAS BEGUN／PSYKOSONIK②HIGHER／ALIEN FACTORY③CHAOS B.C.／SEPULTURA④DRUG／KILLING JOKE⑤WEIGHT／GOD LIVES UNDERWATER⑥DEEPER DOWN／SISTER MACHINE GUN⑦FIRETHING／GUDRUN GUT⑧FATALITY／LOADED⑨MY RUIN／CRAWLSPACE⑩SPACEMAN／BABYLON ZOO／他

●日本クラウン

204 RUNABOUT／高橋里華
CDシングル
CRDP-159
1,020円
(税込)
97.6.5
①RUNABOUT②Endless Brightness③RUNABOUT(カラオケ)④Endless Brightness(カラオケ)

161

162

163

164

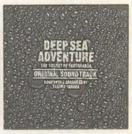
165

166

167

168

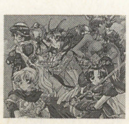
169

170


171

172

173

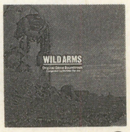
174

175

176

177

178

179

180


●アニマック

205 だいすき♡／山口あゆみ ［企画部門］
CDシングル
ANDA-7001
1,050円
(税込)
97.6.21
①だいすき♡②Do up／

●マーキュリーミュージック

206 ゼイラムゾーン　リミックス・ファイト
CD
PHCL-5049
2,913円
97.1.15
①新たなる脅威②「攻防・壱」③廃工場・壱④廃工場・弐⑤魔仁⑥「攻防・弐」⑦山城・壱⑧山城・弐⑨紋土⑩「攻防・参」⑪飛船・壱⑫飛船・弐⑬飛女⑭「攻防・四」⑮港・壱⑯港・弐⑰破怒魔⑱「攻防・五」⑲遺跡・壱⑳遺跡・弐㉑阿毘羅㉒「攻防・六」／他

●ルームスレコード

207 FIREBALL／B'z
CDシングル
BMDR-2008
971円
97.3.5
①FIREBALL②哀しきdreamer

●メディアファクトリー

208 ポケットモンスター ［対象外］
CDシングル
TGDS-98
950円
97.6.28
①めざせポケモンマスター②ひゃくごじゅういち③ポケモン言えるかな？④おやすみぼくのピカチュウ⑤めざせポケモンマスター(カラオケ)

●インディーズ

209 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　Sp.02　SPECIAL VOL.2(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①回想
②二人の時(ときめきメモリアル エンディング曲)

210 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.07　紐緒結奈(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①世界中の誰よりも(紐緒結奈テーマ曲)
②ジャンクショップ

211 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.08　片桐彩子(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①Boy Friends(片桐彩子テーマ曲)
②プラネタリウム

212 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.09　虹野沙希(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①Teenage(虹野沙希テーマ曲)
②プール

213 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.10　鏡　魅羅(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①瞳の誘惑(鏡　魅羅テーマ曲)
②スキー

214 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.11　早乙女優美(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①めざせ／恋のゴール／(早乙女優美テーマ曲)
②ゲームセンター

215 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.2　No.12　館林見晴(コナミ)
CDシングル
非売品
97.1.9
①恋，おやすみなさい(館林見晴テーマ曲)
②海

216 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　SPECIAL VOL.3(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Valentine Message〜Tokimeki〜

217 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　藤崎詩織(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜April〜

218 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　如月未緒(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜February〜

219 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　古式ゆかり(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜September〜

220 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　清川　望(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜July〜

221 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　朝日奈夕子(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜August〜

222 ときめきメモリアル　ディスクコレクションVol.3　美樹原愛(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.2.14
Diary〜November〜

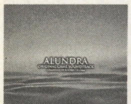
223 PSIKYO DIGITAL-SOUND COLLECTION(彩京)
CDシングル
PDSC-9701
非売品
97.2
①Samurai Aces(戦国エース)②Karatedo(バトル7ロード)③Girls on Ring(バトル7ロード)④Trick Tramp Train(ガンバード)⑤Backstar's Fortress(ガンバード)⑥In the name of Strikers(ストライカーズ1945)⑦Stratosphere Flight(ストライカーズ1945)／他

224 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression オリジナル音楽CD(セガ)
CDシングル
GS-9129
非売品
97.3.7
①Get it on／〜Doppelgangerにくちづけを〜②君が，君に生まれた理由③Get it on／〜Doppelgangerにくちづけを(オリジナル・カラオケ)④君が，君に生まれた理由(オリジナル・カラオケ)

225 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO　スーパー・サウンド・トラック(エルフ)
CD
(2枚組)
非売品
97.3.10
●ディスク1……①プロローグ②回想③移動1④思い出⑤少女⑥団らん⑦亜由美⑧結城⑨予兆⑩美月⑪運命⑫始動⑬剣ノ岬⑭自宅⑮澪⑯幻影⑰怪しさ1⑱怪しさ2／他●ディスク2……①異世界1②異世界2③校内④移動2⑤移動3⑥移動(夜)⑦去りし人⑧玄室⑨胎動⑩レア・メタル／他

226 ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4　SPECIAL VOL.4(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.3.14
Valentine Message〜Kirameki〜

227 ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4　紐緒結奈(コナミ) ［企画部門］
CDシングル
非売品
97.3.14
Diary〜May〜

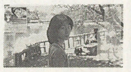
181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

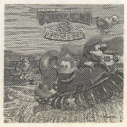
193

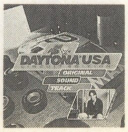
194

195

196

197

198

199

200


No.	タイトル	部門	形態・品番・価格・発売日	収録内容
228	ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4 片桐彩子(コナミ)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	Diary〜October〜
229	ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4 虹野沙希(コナミ)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	Diary〜March〜
230	ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4 鏡 魅羅(コナミ)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	Diary〜December〜
231	ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4 早乙女優美(コナミ)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	Diary〜January〜
232	ときめきメモリアル ディスクコレクションVol.4 館林見晴(コナミ)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	Diary〜June〜
233	あやかし忍伝くの一番(翔泳社)	[企画部門]	CDシングル 非売品 97.3.14	①オープニング主題歌「想いの果て」②ミニドラマ番外編「修学旅行温泉でうふふ,の巻」
234	悪魔城ドラキュラ ミュージックコレクション(コナミ)		CD 非売品 97.3.20	①FC／DISK版「悪魔城ドラキュラ」②MSX版「悪魔城ドラキュラ」③FC／DISK版「ドラキュラ2〜呪いの封印〜」④GB版「ドラキュラ伝説」⑤FC版「悪魔城伝説」⑥FC版「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」⑦GB版「ドラキュラ伝説2」⑧SFC版「悪魔城ドラキュラ」／他
235	オール・アバウト・サイトロン1996〜1997スペシャルサンプラーCD	[企画部門]	CD 非売品 97.3.21	〈オリジナルサウンドトラックス〉①MOJO(ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝)②STEEL TIGER II(究極タイガーII)③鋼鉄ブリキンガーのテーマ(超鉄ブリキンガー)／他〈アレンジサウンドトラックス〉⑳Get High(ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝アレンジサウンドトラックス)／他
236	DOKI DOKIプリティリーグ〜延長戦〜〈学園編〉(エクシングエンタテイメント)	[企画部門]	CD XECA-00002 非売品 97.3.28	①第13話「部室へ行こう」②第14話「英語修行／須永の赤点突破大作戦!?」③第15話「はっぴぃばーすでぃ……恭子」④第16話「謎の液体X」⑤第17話「見え見えの見栄に見えるけど」⑥第18話「私達の文化祭」⑦スペシャル「雨のち晴れ」
237	リフレインラブ〜あなたに逢いたい プレミアム・シングルCD(リバーヒルソフト)		CDシングル 非売品 97.3	①オープニングテーマ「Anything Gone」②エンディングテーマ「Blue Moon」〈主要キャラボイス集〉③佐倉朋美④結城 蘭⑤高宮祥子⑥佐藤昴介⑦矢茂哲哉⑧榊 泰蔵⑨矢茂かすみ⑩なおさん⑪安井舞美
238	エースコンバット2 オリジナルサウンド・インビテーション(ナムコ)		CDシングル SCEG-765 非売品 97.5.30	①Invitation to ACE COMBAT 2②Night Butterfly③A.C.Revolution
239	ファーランドストーリー〜四つの封印〜(ＴＧＬ)	[企画部門]	CD 非売品 97.6.20	①オープニングムービーより②イベントシーン1③イベントシーン2④イベントシーン3⑤イベントシーン4⑥イベントシーン5⑦イベントシーン6⑧イベントシーン7⑨未収録：その後の…。

「日本ゲーム・ミュージック大賞」投稿規定

第16回「日本ゲーム・ミュージック大賞」への投票は,本誌の中の「愛読者カード」(146ページのあとにあるハガキ)のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ,封書などによる投票はすべて無効とさせていただきますので,ご注意ください。

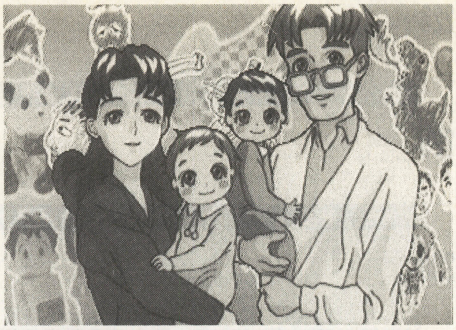
投票してくださるかたは,「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に,ＧＭ部門と企画部門それぞれに自分が１票を投じたい作品の番号,タイトル,発売レコード会社名を記入して送ってください。

※GM部門……ＧＭのオリジナル音源バージョン,またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム
※企画部門……ドラマＣＤや,イメージ・アルバムなどのように,コンピュータ・ゲームに関連したアルバムではあるが,純粋なＧＭの収録以外を目的としているアルバム(「チェック欄」に[企画部門]と表記しています)
※対象外……アニメ(OVA)のサントラやＧＭをわずかに含んだ声優のアルバムなどは,「チェック欄」に[対象外]と表記しています。これらのアルバムに関しては,ＧＭ部門と企画部門両方の選考対象外となりますので,投票しないようにご注意ください(投票があった場合は無効とさせていただきます)。日本ゲーム・ミュージック大賞は,やはりゲーム・ミュージックに重点を置きたいということから,このようなシステムを採用しています。

締め切りは８月７日必着,発表は10月号で行ないます。全国のＧＭファンのみなさん,ふるってご参加ください。なお,投票してくださった人の中から抽選で20名のかたがたに,各社ＧＭアルバムなどをプレゼントいたします。

あなたは双子をどう育てる？

子育てクイズ マイエンジェル2 徹底攻略



■ナムコ　■アーケード　■稼働中

2人の子どもたちを0才から25才まで育て上げる『子育てクイズ マイエンジェル2』。どうすればうまく育つのか，といった疑問を，ゲームのシステムとともに解説していく。　（保父／伊藤真臣）

まずは親として知っておいてほしいこと

クイズの方式は基本的に4択。正解するごとに，その問題属性に応じたパラメータが子どもたちのポイントとして加算される。息子・娘の外見は，性格である「まじめ・お色気・おたく・わんぱく」のどれがもっとも伸びているかによって決定されるぞ。クイズの制限時間はそれほど短くはないが，できるだけ早めに解答したほうがいい。これはタイムによって養育費が支給されるためで，この資金がないと選べない選択肢というのもある。各ピリオドのあいだにはイベントが挿入され，そこで選んだ選択肢によって子供の性格は変化していく。どの選択肢でどの性格パラメータが伸びるかは，別掲の表を参考にしてほしい。

命名リスト

- 太郎と花子
- 拓也と愛
- 貫一とお宮
- 哲哉と朋美
- 謙太郎と桃子
- 翼と茜
- 直人と彩乃
- 一八と準
- 健二とアンナ
- アダムとイブ
- ジョンとノエル
- カツオとワカメ
- シュウとマイ
- ポチとタマ
- 1号と2号
- S男とM子

どうも子どもたちに振りまわされている気が……

結論から言うと，完全にプレイヤーの思惑どおりに育てることはムリ。というのも，たとえすべてのイベントの選択肢において「まじめ」を選んだとしても，子どもが「まじめ」に育つとはかぎらないからだ。これは，イベントで得られるボーナス・ポイントよりも，クイズに答えて得る性格ポイントのほうが大きなウエイトを占めるためである。したがって，いかに問題の属性を見抜くかがポイントになるのだが，これは事実上不可能（残念だが）。いちおうクイズの出題は，全ジャンルが均等になるよう調整されているので，かぎりなく全問正解に近い成績をあげれば，イベントでの選択どおりに育つのだが……。また，コインを湯水のようにつぎ込む覚悟があるなら，属性がはっきりしている問題だけを答えていくという方法もあるが，あまりオススメはできない。結局のところ子どもが特定の属性にかたよって育つのは，プレイヤーの知識がかたよっていることの証明ということになるのだが……やはり子どもは親に似るのか？

0才　夜泣きをはじめた

あやしつける	まじめ
一緒にお風呂	お色気
放っておく	おたく
外に捨てる	わんぱく

1才　ぬれたおしめのかわりに

紙おむつ	(2,000円)	まじめ
ママのパンティ	(3,000円)	お色気
いかしたふんどし	(1,000円)	おたく
何もはかせない	(0円)	わんぱく

2才　(3択問題)何で病院に？

パパの車で	まじめ
胸に抱いて	お色気
ママチャリで	おたく
陽気に肩車で	わんぱく

3才　(○×クイズ)入園先は？

私立よいこ幼稚園	
私立おませ幼稚園	
私立こだわり幼稚園	
私立どろんこ幼稚園	

4才　娘におチンチンがないと聞かれ

生物学的に説明	(3,000円)	まじめ
映像教育	(15,000円)	お色気
とぼける	(0円)	おたく
誰かにもらいなさい	(0円)	わんぱく

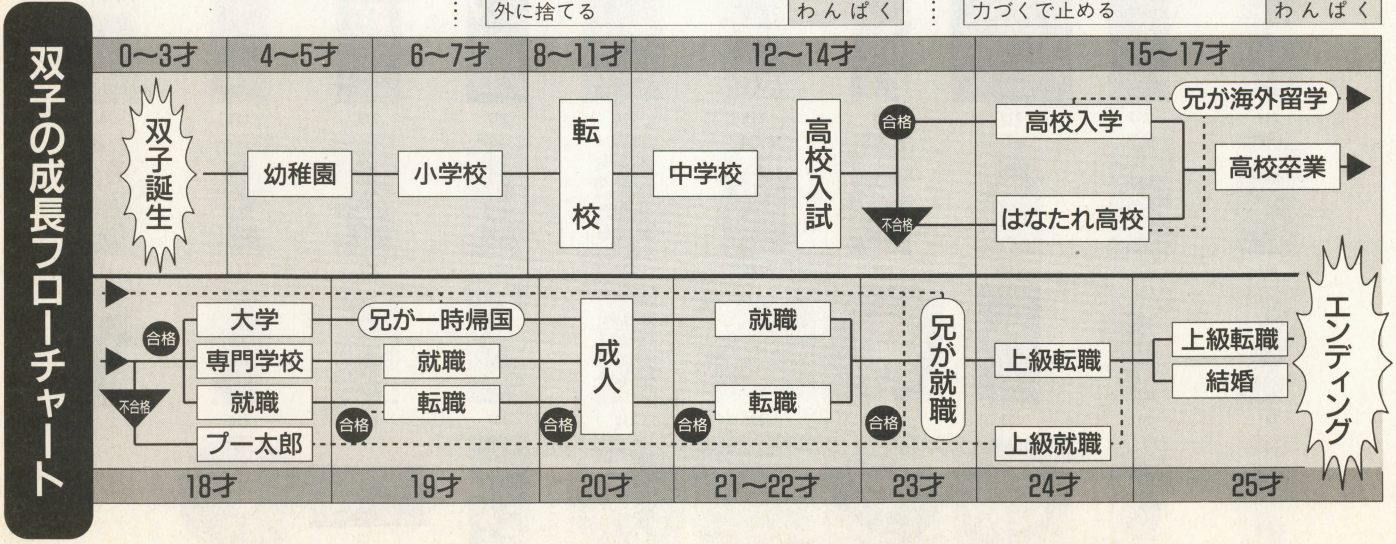
5才　(ピクチャークイズ)入学先は？

私立正直小学校	
私立妖艶小学校	
公立同人小学校	
公立熱血小学校	

6才　兄妹ゲンカ，どうする？

説教する	まじめ
放っておく	お色気
押し入れに閉じこめる	おたく
力づくで止める	わんぱく

双子の成長フローチャート



※チャートは基本的に，実線にそって流れていく。点線は表面上出てこない兄の行動と，試験に失敗し続けた場合のルート。また，フローチャート下段で「兄が」とついていないものは，すべて娘のイベント。分岐点での●と▼はそれぞれ合格・不合格を表す。

7才 残り1コのエビフライ

子供たちにわけさせる	まじめ
兄に食べさせる	お色気
やはりここはパパが	おたく
妹に食べさせる	わんぱく

8才 (○×クイズ)転校先は?

公立従順小学校	
公立熱愛小学校	
私立執着小学校	
私立根性小学校	

9才 すねた兄にむかって

「お兄ちゃんだろ?」	まじめ
「お前も好きだよ」	お色気
無視する	おたく
「お前が嫌いだから」	わんぱく

10才 (時間2倍)兄妹での風呂イヤ

兄妹別々に入れる	まじめ
それでも一緒に入れる	お色気
家族全員で入る	おたく
妹を風呂に入れない	わんぱく

11才 どの中学に進学する

公立シリアス中学校	
私立フェロモン学園	
私立マニアック学園	
私立タフネス中学校	

12才 今日がごちそうなワケ

「妹が大人になった」	まじめ
「妹に聞いてごらん」	お色気
なにも言わない	おたく
「今日はお祝いだから」	わんぱく

13才 (3択問題)自分の部屋ほしい

パパの部屋をあげよう	まじめ
がまんしなさい	お色気
仲良くわけなさい	おたく
自分たちで考えなさい	わんぱく

14才 (○×クイズ)どこをうける?

私立人文高等学校	試験に失敗するとはなたれ高校に
私立社会高等学校	
公立理数高等学校	
公立はきだめ高等学校	

15才 (おさらい問題)クイズの賞品

赤色の箱 イタリア旅行	まじめ
緑色の箱 ハワイ旅行	お色気
黄色の箱 ビバリンバ島旅行	おたく
青色の箱 オーストラリア旅行	わんぱく

16才 兄の留学先

アジア	試験に失敗するとビバリンバ島へ
アメリカ	
アフリカ	
ヨーロッパ	

17才 娘の進路

・大学 ・専門学校 ・就職	試験に失敗するとプー太郎に

18才 (おさらい問題)娘の風呂上がり

やはり注意しよう	まじめ
でも惜しい気がする	お色気
ビシッと叱らねば	おたく
べつに問題ないだろう	わんぱく

19才 [大学](3択)一時帰国の兄と

家族で食事 (6,000円)	まじめ
兄妹でドライブ (3,000円)	お色気
記念写真を撮りに (500円)	おたく
カラオケ (2,000円)	わんぱく

19才 [専門・就職](3択)娘の転機

・専門学校→就職 ・就職→転職	試験に失敗するとプー太郎に

20才 (時間2倍)成人のお祝いに

ふりそで (100,000円)	まじめ
ダイヤモンド (70,000円)	色気
ジャージ (500円)	おたく
ビキニ (150,000円)	わんぱく

21才 (おさらい問題)

・大学→就職 ・専門，就職→転職	試験に失敗するとプー太郎に

22才 だれと服を買いに行かせる?

ママと一緒に (15,000円)	まじめ
友達どうしで (15,000円)	お色気
ひとりで行かせる (0円)	おたく
パパと一緒に (30,000円)	わんぱく

23才 帰国した兄が就職

得意分野により提示された職業群から，ひとつを選択	試験に失敗するとプー太郎に

24才 (3択問題)娘が上級職業に転職

得意分野により提示された上級職業群のうちから，ひとつを選択	試験に失敗するとプー太郎に

25才 娘の将来

・仕事に生きる→上級職業に転職 ・結婚する→4人のうちのひとりと結婚	

職業選択の自由?

子どもたちの職業は，その性格ではなく，得意分野によって決定される。一度就職した職業に二度就くことはできず，転職時はべつの職業群からの選択となる。

娘の職業

自然	社会	人文
花屋	声優	保健の先生
天文学者	アイドル	銀行員
くの一	宝塚	スポーツインストラクター
お菓子屋	ギャンブラー	ツアーコンダクター

娘の上級職業

自然	社会	人文
動物園	芸者	映画監督
冒険家	演奏家	コピーライター
怪盗	プロゴルファー	雑誌社
秘密諜報員	医者	小説家

兄の職業

自然	社会	人文
漁師	歌舞伎役者	教師
カーレーサー	ミュージシャン	鉄道会社
カメラマン	コメディアン	プロ野球選手
サラリーマン	コック	刑事

現役合格のための

ボーダーライン：60%

一問一答式
エクセレント大学入試対策

「エクセレント大学」の入試は，名門と言われるだけあってかなりむずかしい。当講座では，対エクセレント大学に照準をしぼった厳選問題集を作成。教育熱心なパパ・ママに役立ててもらおうと考えている。ぜひとも，この入試対策テキストを熟読して，エクセレント大への一発合格をはたしてほしい。

☆

- 大学院を出て得られる称号は? **修士**
- イナゴは虫へんに何と書く? **皇**
- 六法で一番条文が少ないのは? **憲法**
- 四面楚歌で楚を囲んだのは? **漢**
- pH値の中性は? **7**
- 古語で「いつしか」の意味は? **早く**
- 5を二進数であらわすと? **101**
- 名言「万物の根元は○である」? **水**
- 名言「東京には○がない」? **空**
- 正岡子規が好んだ題材は? **へちま**
- a piece of cakeの意味は? **朝飯前**
- 二十四節気で立冬の前は? **霜降**
- 東大教養学部の教科書は? **知の技法**
- 加速度の単位は? **ガル**
- 昭和新山タイプの火山は? **トロイデ**
- 英語できゅうりとは? **冷たい人**
- 「AならばB」の逆は? **BならばA**

R. Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

No.13

ツールとは思われなくなった格闘ゲーム

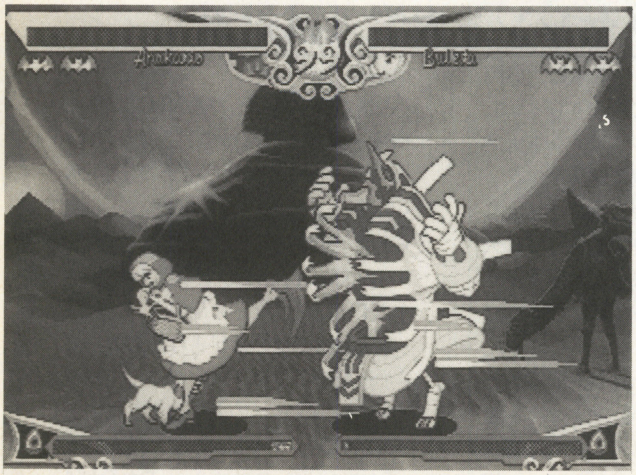
現在，格闘ゲームは非常に閉鎖的なゲーム・ジャンルとなっている。ジャンルごとにファンのつくゲームという媒体は，初心者を底辺に，上級者を頂点としたピラミッド型にプレイヤー層が構成されているのがひとつの理想である。底辺を形づくる初心者がレベルアップするにしたがい，新たなユーザーがピラミッドに加わり，つぎなる底辺を構成する。これをくり返していくことでピラミッドはしだいに巨大なものになり，それはそのジャンルを楽しんでいるユーザー数の増加を意味しているのだ。

数あるゲーム・ジャンルの大半は規模のちがいこそあれ，このピラミッド型に近いユーザー層をつくり出している。だが，こと格闘ゲームというジャンルに関しては別。あの『ストII』シリーズのヒットによって爆発的にプレイヤー層を増加させはしたものの，新たなユーザーの獲得に苦戦しているのが現状である。ピラミッド型ではなくひし形，さらに極端に言えば逆三角形のプレイヤー層となってしまっている。RPGというジャンルが，エキスパート向けに複雑なゲーム・システムを用いたものを，ビギナー用としてRPG本来の魅力を体感できるものに変えていったのに対し，格闘ゲームは複雑化の一途をたどっているのが，結果として新規ユーザーを獲得しづらくしているのかもしれない。

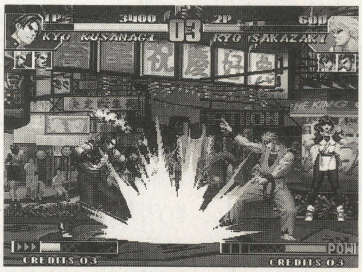
もっとも，ユーザー層をせばめているのは，複雑化する新タイトルのせいばかりだとは思わない。むしろゲームそのものを取り巻く，ユーザーや情報誌によるところが大きいのではないだろうか。そもそもゲームとはさまざまな楽しみを得るためのツールである。しかし格闘ゲームに関しては，たったひとつのことばかりをユーザーが，そして情報誌が追い求めすぎてしまったのではないか。対戦プレイに勝つという行為にスポットを当てすぎた。

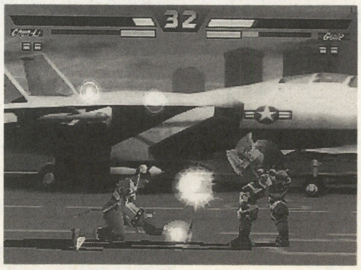
ゲーム情報誌の格闘ゲームを取りあつかったページを開けば，そこにはかならず，どういった切り口であるにしろ対戦プレイにかかわりを持つ要素が核として据えられている。ゲーム・センターへ行けば，勝ち負けばかりを追い求めたプレイヤーが大多数をしめる。いくらメーカーが新しいシステムを盛りこみ，新たな楽しみを提供しようとも，それらにふれる人々の意識が変わらないのでは意味がない。勝つことだけが唯一の楽しみであるならば，対戦プレイで敗者となった人々はそのゲームから楽しみが得られなかったことになる。ましてや腕の格差がはっきりと現れる格闘ゲームでは，初心者がそのゲームがどういったものかを知る前に，上級者によってゲーム・オーバーへと追い込まれてしまう状況も珍しくはない。楽しみが得られず，かつ悔しい思いまでさせられたゲームをもう一度遊んでみるかと問われれば，多くの人々がノーと答えるだろう。見ず知らずの人と対戦したときにまで「勝利こそがすべて」との姿勢をくずさないのはあまり感心できるものではない。

新たなタイトルが発表されるたびに，格闘ゲームは確実に進化を遂げている。それに合わせて我々も変わらねばなるまい。いつまでも勝敗や待ち・ハメ論争を展開している場合ではないのだ。こういった問題はメーカーも十分に承知しているし，日夜それを解決しようと必死になっている。そんなことよりもタイトルごとに提供された独自の魅力を，徹底的に掘り下げてみようとの意識を持つべきなのだろう。いまのままでは格闘ゲームはすべての人々に楽しみを与えるツールではなくなり，いつかは消滅してしまう。僕をはじめとした，雑誌をとおして情報を発信する立場の人間にも，これは言えることである。



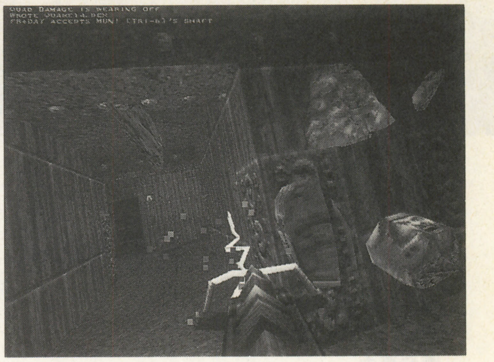
▲勝敗を追うのもひとつの楽しみかた。否定はしないが，それ以外の楽しみかたを自分なりに見い出すことも忘れてはならないように思える





◀▲筆者をはじめとしたゲーム情報誌に携わる者の使命は，いかにその作品の魅力を多角的に伝えられるかに比重を置いた記事づくりであろう。それも裏技やゲーム・システムの穴をつつくようなものではなく，根幹的な魅力を伝えるものをだ

海外交流戦に向け
JAPAN National Team for Quake 結成!!

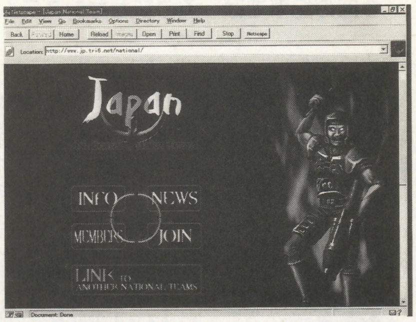


バージョン・アップによって格段に使い勝手が向上した『Quake World（以後QW）』の急速な普及も手伝って，『Quake』対戦の熱狂は，いまだ世界的に醒める気配がない。操作感覚にクセがあるものの，インターネット対戦に特化した『QW』は，通信にかかる負荷が軽く，ノーマルな『Quake』に比べて環境格差を低く抑えることができる。無料で配布されているこのシステムを製品版『Quake』に組みこめば，国外サーバーでの対戦を比較的小さなハンデで楽しめるようになるのである。

そんな状況のなか，最近になってヨーロッパを中心に，世界各国でナショナル・チームがつぎつぎと結成されはじめた。id Software公認のクランと呼ばれるユーザー・グループがすでにいくつも存在するのだが，その壁を超え，国内の代表的なプレイヤーを集めて，他国のプレイヤーと交流戦を行なうというのがナショナル・チームなのだ。

日本でもまた，ナショナル・チームを作ろうという話が持ち上がった。そして，それはすでに動きはじめている。結成に向けて準備をはじめた直後に，タイミングよく「東南アジアトーナメント（以後SEAT）」が香港のプレイヤーたちによって企画され，それにエントリーするべく，ことを急いだ結果だ。

先行している海外のナショナル・チームにふと目を向けると，言い出した人物が顔見知りのプレイヤーを集めて結成，といったケースもある様子。これでは「ナショナル・チーム」とは呼べないのではないか？という疑問もわく。そこで，JAPAN National Team(以後，JNTと略）では，必要に応じてエントリーしたプレイヤーが自由に戦えるサーバを一定期間用意し，その成績によって，選抜メンバーを定期的に決定する方式を採用。数十名のプレイヤーによって先のSEATへ向けた選考会が開かれ，エントリーも無事完了した。



▲これがJNTのホームページ。サーバの運営をmuri氏，HPの作成やマネージメントをhatomai氏が担当。偉そうことを書いている筆者もちょこっと手伝っている。おふたかたともご苦労さまです。

JNTの目的は，海外のプレイヤーとの交流戦を楽しむことに尽きる。いくら強くても顔見知りだけで結成したチームでナショナル・チームを名乗るのは，おこがましい。本来の目的をかんがみるなら，希望者すべてが参加できれば問題ないのだが，それも不可能な話。誰が最強なのかを決めるためではなく，チームの枠組みを決めるための，成績算出なのだ。

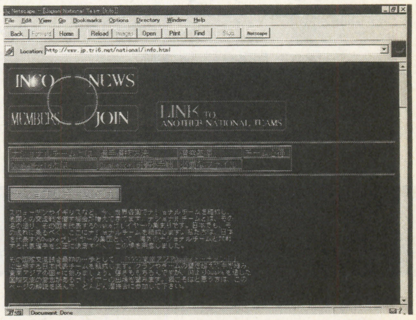
この本が発売されるころには，SEATの結果も出ていることだろう。もしかすると，つぎの交流戦へ向け，第二期選考会が開かれているかもしれない。

もしJNTに興味を持ったなら，ぜひ，

【http://www.jp.tri6.net/national/】

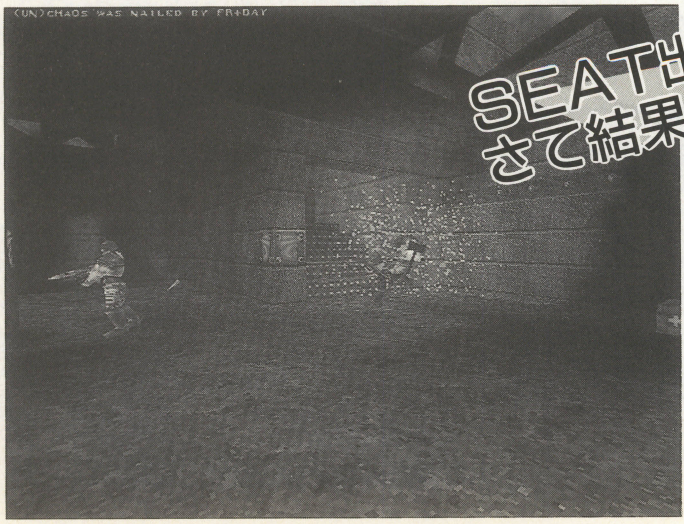
へアクセスしてほしい。エントリーは常時受け付けている。客観的で公平な数字がすべてを語ってくれるゆえ，「ヘタだから」と謙遜（けんそん）する必要はない。何より一緒に海外交流戦を楽しもうではないか。選考会に出て成績さえ出せば，上位メンバーのスケジュールしだいで出場の機会を得ることも不可能ではない。メンバーは不定，チャンスは与えられるわけだ。と，補欠にようやく入れた筆者は語る。

（文／稲垣“MUN/”宗彦）

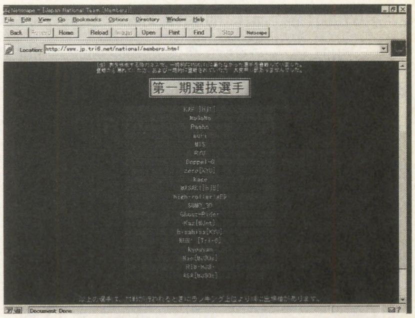


▲選手の選抜方法などの解説のほか，必要なファイルもここで入手可能。また，各国のナショナル・チームのホームページへのリンクもある

SEAT出場決定！さて結果は？



◀多人数入り乱れての対戦は，従来のコンピュータ・ゲームとは別次元の興奮を与えてくれる。こんな物騒なゲームで国際交流なのだ



▲SEAT出場のために選ばれたJNT第一期選抜選手。ここから8人が出場することになる。これから先，選考会は定期的に開催される予定

Quake is a trademark of id Software, inc., ©1996, 1997

信長の野望・将星録

天下統一への道

■光栄　■SLG
■11,500円　■Windows95
■発売中

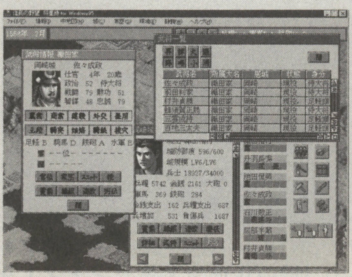
さまざまな新要素を導入し，独創的な進化をとげた『信長の野望・将星録』。今回の記事では，その新たなシステムを使いこなし，効率よく天下統一をめざすための基本的な戦法を簡単に紹介してみた。（文／煌竜）

国を造れ！

日本全国がひとつの巨大なマップとなった『将星録』。このゲームで勝ち抜くためには，まず前作までのセオリーのかなりの部分を捨てなくてはならない。

第一に捨てるべきなのが，「適当に投資していれば国は豊かになる」という考えかただ。『将星録』では自国の支配下における地域は城の周囲の特定の地域にかぎられる。そして，そこに建設された施設の生産物……町や関所なら金，水田や畑なら兵糧，村落ならば兵士……が城への収入となる。つまりすべての支配地に施設を建ててしまえば，それで発展は行きづまる。金を投資すれば「町の規模」や「石高」が上がり，いくらでも収入が増えるというのとはちがうのだ。

そこで重要になるのが「周囲の状況に合わせて国を造る」ことだ。有能な人材が十分におり，川があって食料も大量に入る豊かな土地なら，最初は落ち着いて金と兵糧を増やすことに専念していればいい。しかし逆に山がちで貧しい地形や，となりに豊かで強力な国があるなら，まず村落をつくって兵士を増やし，速攻で敵の城に攻めこむ……という戦法が必要になる。また，敵の城を占領して領土が広がったときも，「戦争用の城（領土）」と「経済用の城」をすばやく決めて国土を作りかえることで，効率のよい国家を作り出せるのだ。

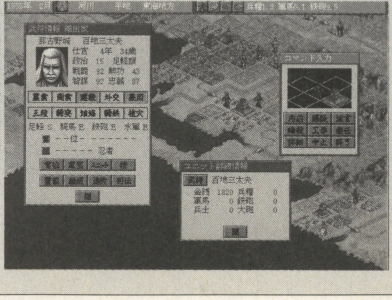


◀階級を上げたい武将と特技を持つ武将に仕事をさせよう

そして，もうひとつ捨てるべきは「戦争＝全面戦争」という考えかただ。本作では明確に「これが戦争だ」という状態は存在しない。ただ画面上に軍勢ユニットが存在し，隣接した軍勢（城）に攻撃を仕掛けると戦闘が発生するだけだ。だから「この一戦に国の命運をかける！」なんて考えかたは捨てて，軍勢をいかに効率よく運営するかを考えよう。たとえば凡将に大軍を与えるよりも，少数の精鋭軍に国境で繰り返しこぜりあいさせて，敵をじりじりと消耗させる……なんてほうが有効だ。

そしてこのとき活用したいのが間者（忍者）ユニットだ。「この国は敵！」と決めた時点で忍びこませて，毎月かならず工作を行なおう。「流言」で忠誠度を下げ，「内応」で引き抜く手はとくに有効。戦争以前に敵の陣営がボロボロになるぞ。

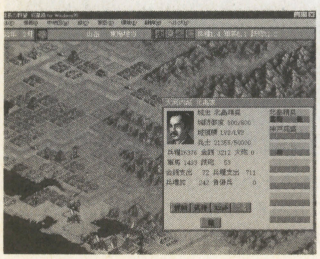
▲施設の選択に迷ったときは町を作ろう。金があって困ることはない



◀流言を流して内応を誘う、城の防御度の低下、そして暗殺……間者の用途は広い

領土を豊かにするために

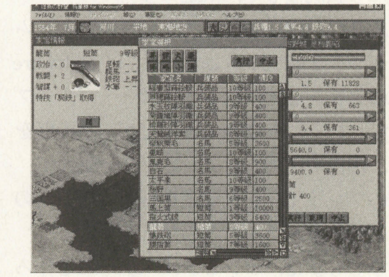
施設を建てるためには当然領土が必要になる。城の規模が大きくなるほど支配地域は広がっていくので，最初は3～4人をひたすら城の改修に従事させよう。領土の拡張は早いもの勝ちだから，先に他国の支配下におかれればその土地はもう終わり。周囲の城の動向を観察して，敵の規模拡張のほうが早そうだったら忍者を送りこみ火をつけてやろう。



◀となりの城が同盟相手だとしても領土争いは別。とにかく先に拡張せよ！

武将を強くするために

商人は米や馬，鉄砲の売買を行なうほかにさまざまな家宝を持ちこんでくる。能力値を上げるもの，特殊技能をつけるもの，生存率を上げるものなどいろいろあるので，強化したい武将にはお金を惜しまず適切な家宝を与えてあげよう。とくに忍術書（間者を忍者化）や砲術書（連続射撃）はオススメだ。



◀値段と能力をよく見比べよう。安くて便利なものもある

野戦を制するために

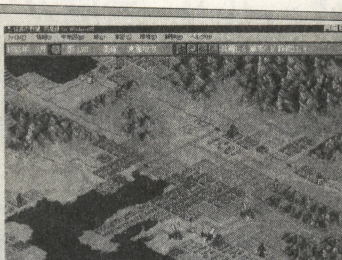
①戦の前に

本作では兵糧攻めが可能になったため，相手の城に近づくこと，つまり野戦に勝つことがきわめて重要になっている。そして野戦の最大のコツはただひとつにつきる。

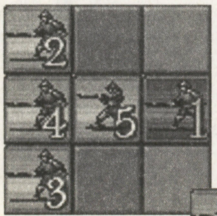
「敵に横をとらせるな，敵の背後をつけ」

マップ上で複数の部隊を進軍させていくと，つい移動速度の速い街道沿いにタテにならぶ態勢になってしまう。これだと敵に横をつかれやすいので，攻めるときは部隊を横にならべ，進軍速度を一番遅い部隊に合わせて前進させよう。「オトリ部隊を作ってわざと攻撃させ，その部隊を横から攻撃」，「最初から大まわりして敵の城を複数方向から同時に攻める」などの小技もあるので，地形に合わせて使いわけるといい。敵の攻める方向が予想できるなら，部隊内部の陣形をそれに合わせたものにしておいてもOKだ。

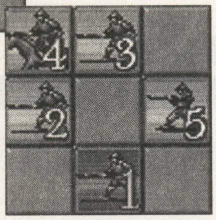
また，野戦のときには補給部隊（輸送ユニット）を同行させることも忘れてはいけない。戦闘をすれば兵士は減る。しかし輸送ユニットの補給コマンドを使えば，輸送ユニットから上限まで兵士や物資を補充できるのだ。身分の低い武将は兵士の上限が少ないので損害もはげしい。長期間にわたって戦争をするときは，輸送ユニットとペアで行動させることが必須条件だ。


◀別動隊をうまく使いこなせば戦局は有利に進められる

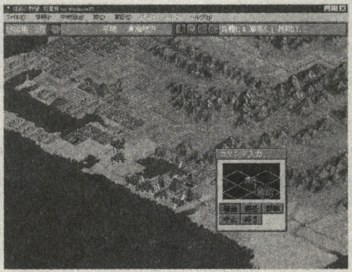
編集例



◀標準陣形。前に強く、横の敵にも一部隊をギセイにして対応可能。前線3部隊は騎馬でも可



▶右と前の敵に対応した陣形。前線をすばやく下げて、2列目を最前列にする戦法も有効だ


▶補給と同時に戦闘部隊の配置も変えられるのだ

②戦場にて

・最前線には騎馬か足軽を3部隊配置し，一斉攻撃で弱い部隊を狙うこと（被害が減る）
・鉄砲隊と足軽（弓）は敵のもっとも強い部隊を狙うこと（混乱したら効果が大きい）

……はっきり言って，戦場での具体的な戦いかたはこの2点をいかに守っていくかに集約される。戦う前に，いかにこれを守りやすい態勢を整えておくか，戦いながらこのセオリーを守れるかが勝負を決めるわけだ。武将によって得意な兵種はちがうので，それを中心に編成して上の2点を実行すればいいのだが，もし得意な兵科がとくにないなら鉄砲隊をふたつ以上使うようにしよう。雨の日は使えないという短所を計算に入れても，鉄砲の威力はズバ抜けて高い。使っているうちに能力が上昇すればさらに強力な武器になる。なお，コマンド「酒盛」も成功すれば意外に役に立つ。ヒマな部隊がいたら使わせてみよう。

▲鉄砲は敵を混乱させる効果がきわめて高い。ヘタな武将には家宝を与えて鍛錬をつませよう

攻城戦…二つの方法

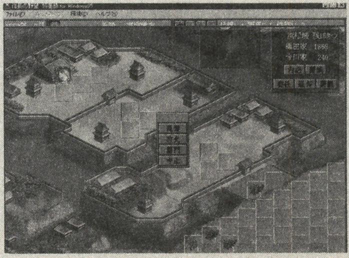
兵糧攻め

戦国時代ではしばしば行なわれた兵糧攻め。敵部隊に囲まれた城には収入がなくなるルールにより，本作でもこれが可能となった。敵の兵糧の在庫と毎月の兵糧支出を見くらべ，「陥とせる！」と判断したら積極的に狙おう。ただし包囲中に敵のほかの城から援軍がきてはさみ打ちにされたり，こちらの兵糧が先に尽きるようなマネは避けなければならない。予備の軍を待機させて逆襲にそなえる，輸送ユニットで定期的に兵糧を補充するなどの対策を事前にとっておこう。

▲包囲には時間がかかる。本国の安全にもつねに注意しておこう

強襲

曲輪（くるわ）に陣取る敵から降り注ぐ矢の嵐に耐えつつ，複数の城門を突破していくのが本作の城攻め。鉄砲隊，騎馬隊などの高価な部隊の使用は避けて足軽を最大限に活用，また「抜穴」などの特技を持つ武将を中心に起用する……というセオリーを守るのは当然だが，強襲の場合にむしろ重要なのは事前工作だ。城攻めに入る前に間者・忍者を活用して敵武将の忠誠心を下げまくり，「内応」コマンドで裏切らせよう。城門をひとつ無傷で突破できれば，味方の被害が大幅に減るぞ。


▲強襲は一度で成功すると思わないように。すぐに補給して再チャレンジだ

3か月連続『フライトコマンダー』誌上対戦第3回

敵は死んだか 白旗はまだかいな

ついに決着!!

DATA

フライトコマンダー withミッションビルダー

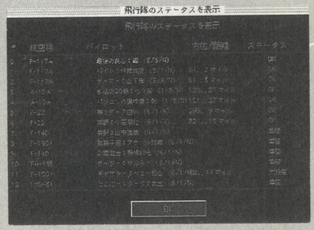
■グラムス ■SLG
■9,800円 ■発売中
■Windows95&Macintosh

停戦決定！

急転直下の大どんでんがえしぃ～!? 結末から言うと，我らがベーマガとグラムスによる『フライトコマンダー』の対戦は，決着つけがたしとして，停戦することとなった。こらこら，石を投げるんじゃない，説明をまず聞いてくれんか。

前号までのおさらいを含めるが，ゲームは中盤をこえ，両軍とも多大な被害をこうむっていた。残った戦力は，ざっと右のような感じだ。ベーマガ軍は，戦闘機を数多く失い，空対空ミサイルもとぼしい。爆撃機は幸い無傷だが，これらを，とくにA-10などを1機でも撃ち落とされた日には，主目標の攻撃は絶望的となる。逆にグラムス軍も，もはやベーマガ軍の迎撃は困難と判断，激戦をくり広げていた両軍は，停戦に合意した。結果は「引き分け」とし，ベーマガ軍は読者プレゼントを，グラムス軍はパブリシティ1ページを得た。

停戦合意直前の残存戦力



▲もう，ボロボロのメタメタである。それでも勝つ気でいるから図々しい

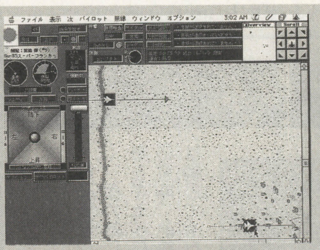
ベーマガ軍

ベーマガ軍で健在なのは，もはやF-22が2機あるのみ。F-117とA-10は逃げまわるのが精いっぱいだ。しかも，基地までの距離がいっこうに縮まらない！ 敵を撃破したところで，50ターンは覚悟せねば……。

対空攻撃部隊3機/地上攻撃部隊5機/ミサイル4/ロケット弾31/爆弾15

グラムス軍

このミサイルの本数では，百発百中で敵を落とさないかぎり，基地は守りきれない。危惧していた「背後の取り合い」で，戦闘機が一定範囲をくるくる回るだけになる。ベーマガ軍が，空対空に専念するはずの機体にロケット弾などを備えていたことも，ゲームの先行きを不透明なものにした。



◀損害を受けた機体が，つぎつぎと帰投していく

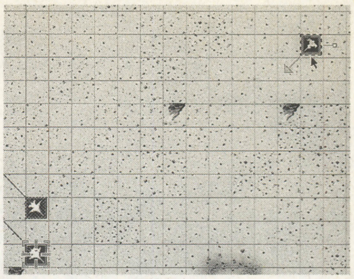
対空攻撃部隊6機
ミサイル9

全パイロット行末一覧（前号のボギー&バンデッドの番号と照合して楽しもう）

	ID	パイロット名	使用機種	彼らは何をしてどうなったのか
ベーマガ軍	0	最後の良心：編	F-117ナイトホーク	無傷
	1	バイト：伊藤真臣	F-117ナイトホーク	無傷。接近した数本のミサイルは，ステルス性能も手伝って，すべて回避した
	2	ゲーマー：山下 章	F-117ナイトホーク	無傷
	3	永遠の20歳：つぐ美	A-10AサンダーボルトII	無傷
	4	パソコンの破壊者：影	A-10AサンダーボルトII	無傷
	5	神：ダーク白川	F-22ライトニングII	吉田社長を撃墜した
	6	業師：小石朋仁	F-22ライトニングII	ダーク白川とともに，吉田社長とピケを追いまわした
	7	茶髪：山中直樹	F-14Dトムキャット	安藝氏のミサイルに撃墜される
	8	駄菓子屋：アナベル加藤	F-16C+ファイティング・ファルコン	清水氏のミサイルで撃墜され捕虜となる
	9	GI鑑定士：板場利光	F-14Dトムキャット	大庭氏を撃墜するも，安居院氏のミサイルで撃墜され捕虜となる
	10	編集補助：やぶらー	FA-18Eアドバンスト ホーネット	井上氏に破壊され，地上で捕虜となる
	11	ギャザラー：ベニー松山	F-15C+イーグル	田中氏に大損害を与えられたが，それでも敵基地にひとり向かい，途中で停戦を迎える
	12	とこぷー：タークス大出	MiG-31フォックスハウンド	しょっぱな大庭氏に撃墜され，捕虜になる
	13	黒魔術師：おえてつ	ラファル	田中氏に大損害を与えたが，梅山氏に中程度の損害を与えられた
	14	サイキッカー：八巻将之	トーネードADV F.4	清水氏と安藝氏を撃墜し，箕輪氏に大損害を与えるが，安居院氏に撃墜される
グラムス軍	0	社長：吉田直人	F-22ライトニングII	迂回作戦中に遭遇したダーク白川によって撃墜される
	1	ペット：ピケ	F-22ライトニングII	小石&白川コンビの攻撃をかわし，F-117部隊に殴りこみをかけた
	2	広報：清水真之介	H-7轟炸7型	駄菓子屋：加藤を撃墜するが，サイキッカー八巻の攻撃で墜落，航空救助隊に救助される
	3	営業：安藝貴範	F-14Dトムキャット	茶髪：山中を撃墜するが，サイキッカー八巻に破壊された
	4	営業：梅山達夫	ハリアー2	小江哲に中程度の損害を与えた
	5	営業：田中徳良	F-15E+ストライク イーグル	ギャザラー：ベニー松山に大損害を与えたが，小江哲から大損害を与えられてもいる
	6	営業：井上智善	FA-18Eアドバンストホーネット	やぶらーを撃墜
	7	営業：安居院由香	F-16C+ファイティング・ファルコン	GI鑑定士：板場，サイキッカー八巻を撃墜
	8	開発：大庭邦裕	MiG-29Mファルクラム	タークス大出を撃墜したが，GI板場に破壊される。
	9	開発：箕輪 郷	Su-35スーパーフランカー	回避行動にたけ，敵ミサイルの消耗に貢献。サイキッカーにより大損害をこうむる

あの名場面をもう一度

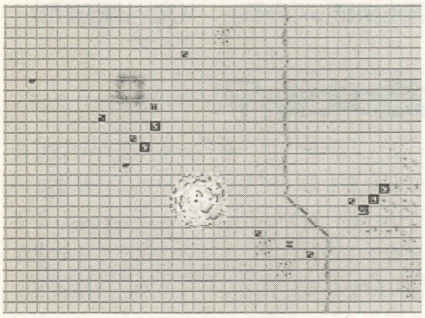
駆け足のように経緯を伝えてきた本企画だが，戦局を左右するほど活躍した英雄たちをふり返ろう。偵察&カクランのために特攻をかけてきた清水氏は，今回の対戦の発起人。火をつけて，さんざ暴れまくったあげく逃げるように墜落していった。F-22を駆る犬のビケは，背後のミサイルを無視して，やはり好き勝手に暴れてくれ，大迷惑。

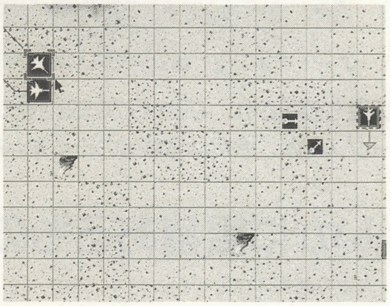


◀小江哲は、サイキッカー八巻と名コンビを演じた

マッチポンプ清水氏

▼もっとも壮絶な最期だった清水氏。じつは両軍とも彼に躍らされていたというウワサも……





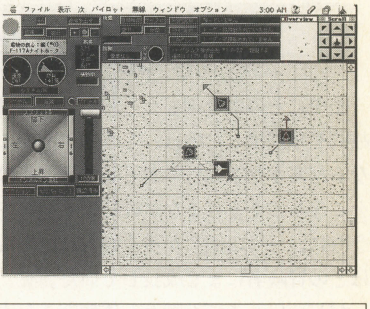
▲女性ながら，撃墜No.2に輝いた功績は輝かしい。あのサイキッカー八巻を撃墜したのも彼女

撃墜クイーン

仲間のカタキここでとります！

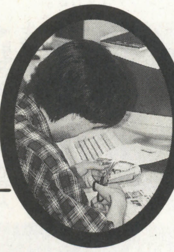
ラファル頑張る 逃げるステルス，追うチワワ

▶よく考えれば、犬がここまでやるのも前代未聞のお手柄か？

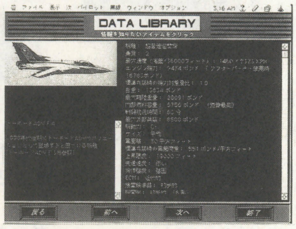


撃墜王 サイキッカー八巻

最も多くの戦闘機に損害を与えた英雄が，彼，サイキッカー八巻だ。2機撃墜，1機損害である。グラムス側からMVPを受賞もしたが，それだけ敵軍を混乱に追いこんだということだ。最期は親のカタキとばかりの本数のミサイルを撃ちこまれ，回避行動もむなしく撃ち落とされてしまった。あの量のミサイルを避けられたとしたら，マジで彼は超能力者であると言っても過言ではないだろう。

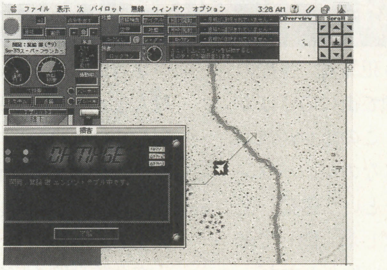


サイキッカー八巻将之 享年23歳



▲趣味で選んだトーネードADV F.4たが，かなり使えたようだ

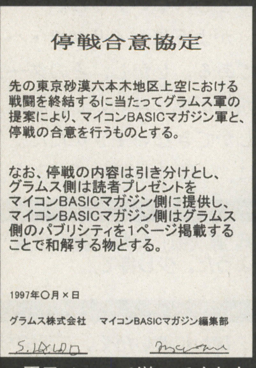
ベーマガ軍がかなり苦戦を強いられたのが，このスーパーフランカーあやつる箕輪氏だ。筆者の記憶がたしかであれば，ミサイルが2本はクリーンヒットし，少なくとも1本は間近で爆発して機体に損傷を与えたはずである。悪ければ1本で墜落する飛行機が多いなか，この恐るべき耐久力は，北の国の底力か，パイロットのバイタリティなのかは定かではないが，まさに不死身の男と評するにふさわしい。さすがに終盤では，燃料漏れ＋外部装備全投棄により帰投の道を選んだ。



◀停戦後に氏の機体を拝見したところ，よくこれで飛んでいたなといった状況。素直に帰投してくれたからいいものの，この頑丈さはかなりの恐怖だ。一度，F-22とタイマンを張りたい

不死身の男 箕輪氏

これが停戦合意書だ



停戦合意協定

先の東京砂漠六本木地区上空における戦闘を終結するに当たってグラムス軍の提案により、マイコンBASICマガジン軍と、停戦の合意を行うものとする。

なお、停戦の内容は引き分けとし、グラムス側は読者プレゼントをマイコンBASICマガジン側に提供し、マイコンBASICマガジン側はグラムス側のパブリシティを1ページ掲載することで和解する物とする。

1997年○月×日

グラムス株式会社　マイコンBASICマガジン編集部

▲電子メールで送ってくれたので一応，掲載。パブリシティで何を紹介するかは，まだ未定。わくわくどきどき

なんと豪華な戦利品

引き分けだってのに，こんなに戦利品を獲得。ほしい人は，希望商品のほかに，感想とか，つぎに何やれとか書いて，ベーマガ編集部「敵死白旗」係まで送るよろし。締め切りは7月末消印有効。

- 『アドヴァンスト・シヴィライゼーション～文明の曙』3名（Windows95）……アバロンヒルのSLG
- 『コンフィグ・ロム』3名（Windows3.1／95&FM-TOWNSハイブリッド）……4コマ漫画を作るエンターテインメント
- 『ありす イン サイバーランド～闇夜の魔導師』3名（Windows95）……好評のAVG
- 『クォヴァディス～イベルカーツ戦役』3名（プレイステーション）……豪華スタッフで織りなすSLG
- 『クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ』3名（セガサターン）……フルボイスがウリの地上戦SLG
- 『GLAMS PHOTO CD VISUAL FILE』各1名，計10名（フォトCD）……くわしくはSSHIのゲームミュージックのページ（P.234）を見よう
- 『クォヴァディス』ライター　3名……カッコいいオイル・ライター

ルナティックドーン～前途への道標

バイラーダス就職ガイド

■発売元：アートディンク　■Windows95専用　■価格：7,800円　■発売中

就職協定も緩和され，4月からの就職活動が解禁された'97年。それとは全然関係ないバイラーダスだが，今月は冒険者の行く末＝職業を検証してみる。　（文／山田真也）

あなたの生涯は，いかに価値あるものだったか？

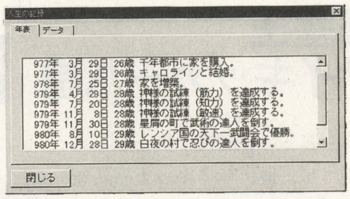
歴史にその名を刻もうと志し，住み慣れた故郷を飛び出したのは，もう何年前のことになるだろうか？　冒険者として数多くの依頼をこなし，さまざまな試練を乗り越えていくうちに，いつの間にか多くの人に認められるほどの冒険者にまで成長していた。

だが，いつまでも黙々と依頼をこなすだけの冒険者でありつづけることが，あなたの目的だったのか？　目標はつねに大きく持たなければならないし，また今のあなたには，その目標をかなえられるだけの力もあるハズだ。

今月は「就職ガイド」と銘打っているものの，ここで紹介するのは就職（職業）というよりは，人生の結末のひとつだったり，生きかたのひとつだったりする。今まで宅配に明け暮れたり，ダンジョン内の怪物どもを倒しまくってきたのは，すべてこれからのための準備期間だと言ってもいい。生活するために十分な地盤を築いた今こそ，好き勝手に生き，野望を達成する絶好のチャンスなのだ。

人生の価値とは，終わってみてからはじめてわかるもの。何もできなければそれまでの人生だし，自分にしか成し遂げられないことをやってのければ，きっと後世までその名を語り継がれる存在となるだろう。冒険者として悔いのない生涯を送るためにも，大きな目標を持って冒険に打ちこんでほしい。

◀引退などで冒険者人生が終了すると……



◀年表が表示される。我が生涯やいかに？

バウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）

いつの時代も世にはびこる犯罪者。手配の網をかいくぐり，我がもの顔で街にのさばる悪人ども。罪を犯した者は，このオレが裁く――そんなあなたにオススメなのが，バウンティ・ハンター（賞金稼ぎ）という職業。文字どおり，賞金首をかたっぱしから倒してまわるという，危険きわまりない生きかただ。

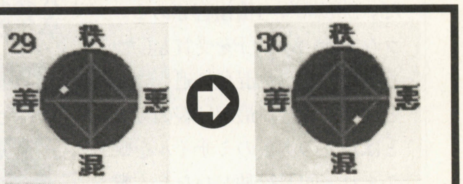
宿屋で依頼をチェックするとき，"手配"という言葉をよく見かけたハズ。これは強盗，殺人などの重罪を犯した者を，国王が指名手配しているのだ。一度でも指名手配された人物は，以後"賞金首"という肩書きを背負うことになる。この汚名は，手配の期間が過ぎようが，一生つきまといつづけるものだ。

賞金首を狩る方法だが，その手順は下の写真を順を追って見ればわかるだろう。宿屋で"手配"の依頼を受けることもできるのだが，そうすると賞金首を倒すのに期限を設けられてしまい，逆に不利になる。下記の手順を踏んで直接倒せば，とくに依頼を受けていなくとも，"手配"の依頼を出していた街からきちんと額面どおりの報酬ももらえるのだ。

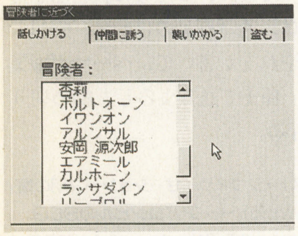
また，冒険者の状態には"賞金首"のほかにもいろいろとある。しかし，倒していいのはあくまで"賞金首"だけ。逆に自分が犯罪者になってしまわないよう，相手を選ぼう。

あと，前述したように，国王からの指名手配の期間が過ぎてしまっても，"賞金首"という状態はそのまま残っている。せっかく苦労して賞金首を倒しても，手配されている期間がすでに過ぎていて賞金がもらえない，なんて話もありうるのを忘れないように。

賞金稼ぎとは，かようにハイリスク・ハイリターンな人生である。しかし，そのダークヒーロー的な雰囲気がカッコいいし，なにより架空の世界でしかできない生きかただ。生死の境のスリルに，一度はおぼれてみよう。

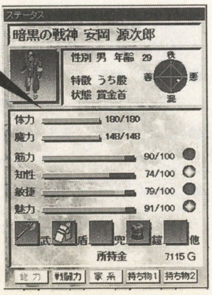


▲相手が賞金首とはいえ人殺しは人殺し。賞金稼ぎ生活は属性がどんどん悪・混沌にかたむく

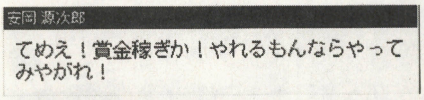


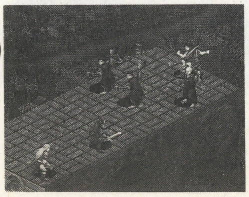
◀まずは「冒険者に近づく」コマンドで，街中にいる冒険者たちをくまなくチェック。詳細パラメータも忘れず確認すべし

状態　賞金首

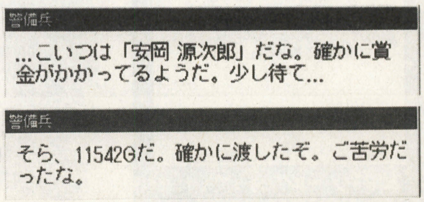


▲▶詳細パラメータ画面で，"状態"という項目が"賞金首"になっている相手を探すのだ。ちなみに賞金首を仲間に誘おうとすると，「ほっといてくれ!!」と言われてしまう





◀▲襲いかかると，上の写真のようなセリフを吐いて街中での戦闘に突入する。相手の詳細パラメータをよく見て，戦闘の計画を立てよう



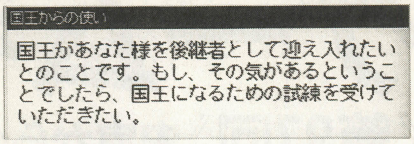
▲相手を倒すと，警備兵がかけつけて賞金を渡してくれる（手配期限切れの相手なら，当然もらえない）。相手の所持品を奪うことも可能

国王（王の試練）

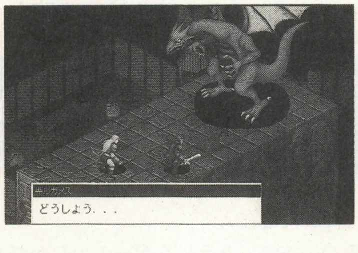
街の人々の口にのぼるウワサのなかに,「王様は昔すごい冒険者だった」というものがある。それゆえか，なんと王様が自分の後継者に，あなたを指名することがあるのだ。

王の試練に挑戦するための条件は，自分の属性にある。善・悪・秩序・混沌のどれでもいいから，とにかく最大限まで高めること。そうすると，その属性を司る国の建国記念日に，国王になるチャンスが与えられるのだ。

しかし，この試練はハッキリ言って非常にツライ。“討伐”でのボス級の敵がザコとしてわらわら出てくるので，逃げずまわらねばとても体がもたない。くわえて，チャンスはたったの一度きりだ。気を引きしめてかかろう。



▲その国の建国記念日に，首都の宿屋に宿泊していると，城から遣いの者がやってくる



◀超強力な怪物がわんさか。ホントにどうしよう

吟遊詩人のおっかけ

広い世界を気ままに歩き，街々で英雄譚を歌う吟遊詩人。その神秘的な容姿と美しい歌声(想像)から，彼女はバイラーダスのアイドル的な存在となっている。アイドルと言えば欠かせないのが，やはり“おっかけ”だ(?)。

だが，残念ながら彼女をピッタリとマークすることは不可能。彼女が毎月どこの街に現れるかはランダムで，しかもそこには1週間程度しか滞在しない。自分が今いる街の近辺に現れなければ，会いに行けないのだ。無念。

◀こなしたイベントによっては，吟遊詩人が自分のことを歌ってくれるぞ

神様（神の試練達成後）

先月号で紹介したイベント「神の試練」を達成すると，パラメータの上限が100まで上がる。この試練を筋力・知性・敏捷とすべてこなし，パラメータをそれぞれ最大値まで上げると，なんと神様ことイモータルに挑戦することができるようになるのだ。ただし,「神の試練」のときと同じく，挑戦できるのはあなたひとりだけ。1対1で雌雄を決するのだ。

準備万端でイモータルに話しかけると，いよいよ神との戦闘がはじまる。あの老人は世を忍ぶ仮の姿，戦闘時には本来の姿を見ることができるのだ。さまざまな呪文をあやつり，つぎつぎと波状攻撃を仕掛けてくるぞ。

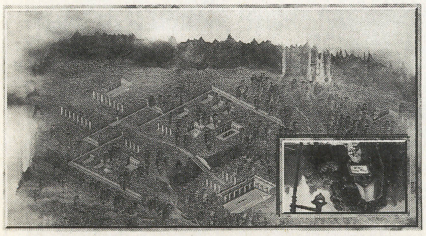
とはいえ，こちらはパラメータがすべて限界まで上昇しているため，神を倒すのはさほどむずかしくもない。自分の体力をタイミングよく回復しつつ，相手の体力を積極的に減らしていけば，神を超える日も近いだろう。

▲天空(?)での神との戦い。勝てばあなたが新たなる神となり，人々を見守る役目を担うのだ

冒険終わって日が暮れて

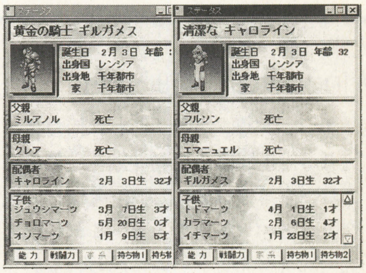
今月紹介したもののほかにも，人生の結末はいくつかある。なかには救いようのない破壊的なエンディングもあるし，また悪魔が大挙して押し寄せるといったイベントもあるという。生きかたという話では，もっと悪どく盗っ人や強盗を生業にすることもできるし，警備兵や追っ手につけ狙われても返り討ちにすればいいだけの話である。悪どい生きかたは筆者の好むところではないので割愛したが，ほかにもさまざまな生きかたが考えられるだろう。そのへんは自分で見つけ出してほしい。

この『ルナティックドーン～前途への道標』は，一度や二度ぐらいのプレイでは，その全貌はとうていつかめない。なにせ20年近く時間が経たねば起きないイベントもあれば，まったく運まかせの出会いもあり，何度プレイしても異なった展開が楽しめる。これは『ルナドン』がシナリオなどにとらわれず，架空の世界のなかでの純粋な意味での“自由な冒険”を，つねに追求してきたからこそだろう。



▲ここがウワサの“妖精の国”だ。宿屋では，めったに入手できない貴重なアイテムが買える

ただ，前作『開かれた前途』とくらべてみると，ダンジョン内のカベや戦闘時のコマンドといった，こまかい部分での変更点は見られるものの，戦闘シーンなど根幹的なシステム部分は，面倒な操作感覚も含めてまったくと言っていいほど変化がない。それが本作の特徴でもあり，欠点でもあると考える。続編としてのシステムの進化に期待していた筆者は，ちょっと肩すかしをくらった感じなのだ。続編を出すにあたり，あまり変化を持たせないか，それとも大きな変化を加えるか。どちらの手法がすぐれているかは一概には言えないが，“自由な冒険”というコンセプトはそのままに，次回作が出るのならもう少し変化を持たせてほしいと，個人的には感じた。



◀子作り記録に挑戦するのも一興。人間の限界に挑め!?

3か月にわたり，この『ルナドン』についての指針を書いてきたが，それでもこのゲームの魅力を伝えきれたわけではない。自分の意志で世界を歩き，自分の意志で人生を送る。ストーリー性を排除したからこそ生まれる展開は，架空の世界でありながら冒険者生活をリアルに堪能させてくれることだろう。

これから冒険者を志す人も，まだまだ冒険者をつづけていく人も，その本懐が遂げられる日まで，あきらめずにがんばってほしい。がんばったぶんだけ，だれよりもずっと身のある人生が送れるハズだから。

もっとがんばれ冒険者!!

by 愚麗徒武羅

ゲーム考現学

《第37回》史実からゲームへ～毛利元就

Written by　桂　令夫＆"永久機関"

今回は数あるゲームのなかで，史実をあつかったものについて考察を加えてみた。次回はゲームについてくるオマケや付属品についてのお話とする。

なお，次々回よりしばらく連載当初のスタイルにもどし，ひとつの項目についていろいろ紹介していくことにする。最初のテーマは「悪」。イラスト・投稿ともに募集中。

史実の再現

以前にも書いたことだが，コンピュータはもともと「何かを再現する」ために生み出されたものだった。世界最初のコンピュータ・エニアックは砲弾の軌道の計算（再現）のために造られたものだが，最近のコンピュータは軍事演習から雲の動きまであらゆるものを再現する。だから昔は机の上でボードとコマを使って遊ぶものだったシミュレーション・ゲームがコンピュータに取りこまれ，独自の形で発展することになったのも，ある意味当然のことだったと言える。

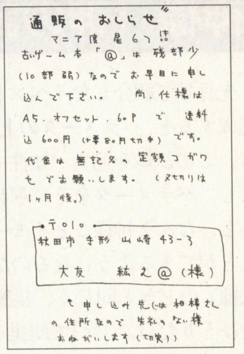
だがその一方で，そういうゲームのなかで史実を「再現」することは，また別次元の問題を生み出すことになった。まず史実であるがゆえに，そのテーマに対し感情的に反応する人々がいる点。また商業的に「売れる」テーマがかぎられ，類似作品が多くなる点。構造的に続編が作りにくい点，などなど。「再現性」という要素は，ゲーム制作の根幹であると同時に制約にもなっているのだ。

とはいえ，同じ史実がこれまでになかった新鮮な描きかたをされることもときどきある。今回紹介する「毛利元就」もそんなテーマのひとつだ。

お知らせ

イラスト投稿でおなじみDuo-Rばついち嬢から，レトロゲーム本発売のお知らせです。

紹介されているのはすでに入手困難なソフトばかりですが，筆者たちのゲームへの愛情が感じられて良いです。連絡先は右を参照。



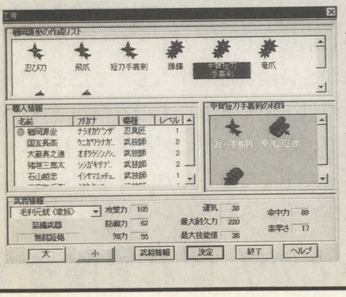
毛利元就～誓いの三矢

■光栄　■SLG
■Windows95　■9,800円

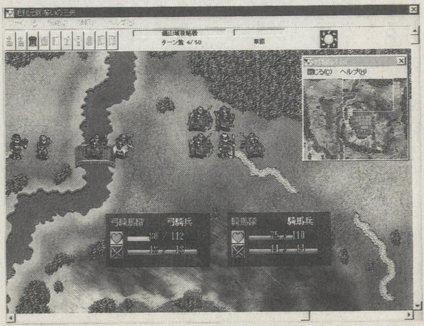
熊，サメ，自爆。さて，これは何のゲームでしょう。正解は，『毛利元就～三矢の誓い』において，それぞれ山賊，海賊，大砲隊が使用するコマンドである。これだけ見るとただのイロモノゲームに思われるかもしれないが，本作はストーリーにおいてはこれまでの戦国ゲーム以上に「毛利元就」を再現している。

このゲームは光栄「英傑伝」シリーズの最新作のキャラクターSLGだが，序盤においては逆境の連続である。隣接する豪族との絶え間ない闘争。大勢力には顎先でこき使われる。おまけに序盤の味方であった吉川家にも，当主が変わった途端に裏切られる……。ここまでされれば，元就が謀略家になったのも納得がいくというものだ。

だが，その一方でゲームの難易度はそれほど高くないし，爽快感もある。なぜか。それは元就がひたすら強いからである。部下の武将はあまり強くなく，敵の集中攻撃を浴びるとすぐに退場してしまう。だが，元就は別格だ。単身5倍ぐらいの敵に突っこませてもたいしてダメージを受けず，逆に敵を反撃でズタボロにして平気でもどってくる。おまけに寝返りそうな武将の説得もやってくれる。文字どおり「国をひとりでしょって立っている」のである。しかし，決して孤独というわけでもない。さりげない助言で自分を支えてくれる母親や妻，情報やアイテムをくれる城下の住人，そして数少ないながらも自分のために命をかけてくれる部下や味方の存在が，ゲームに暖かみを与えてくれ，殺伐とした物語になることから救っている。だがそれはそれとして，早く自分を苦しめた尼子を謀略でこてんぱんにしたいものである。　（斉藤 通彦）

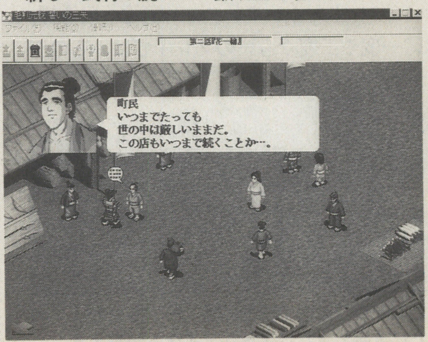


◀武器防具は鍛冶屋を雇って作らせる。いい材料が必要だ



▲合戦画面。山賊が熊をけしかけ，くの一が色気で防御力を下げる。ウソみたいだが本当

▼合戦の合間に部下や城下の住民と会話をする。新しい武将や腕のいい鍛冶屋を雇うチャンスだ



毛利元就とは

毛利右馬頭元就。もと安芸国（広島県）の小豪族であり，尼子・大内らの大勢力のあいだで，寝返りをくりかえして生き残った。後半生には尼子・大内・陶家を滅ぼし，ついには中国地方を統一する。その間，つねにニセ情報や離間策をたくみに活用した。

老後，3人の息子を呼んで「1本の矢は折れても3本まとまると折れない」と言い，一族の団結を呼びかけた話は有名だ。

ともすれば「生まれたときからヒゲをはやした策謀家」と思われがちだが，今年のNHK大河ドラマ「毛利元就」では，若い元就のさっそうたる姿が描かれる。

原作は永井路子の傑作「山霧」。若い元就がはにかんだり，思いあまって敵中に突っこんだりするのが非常に新鮮。これまで元就につきものだった梟雄（きょうゆう：ずるがしこい英雄）のイメージをぬぐい去った。光栄の新作『三矢の誓い』も，この小説やドラマの強い影響下にある。

▲この正義感あふれるどうどうとした毛利元就の姿も，原作『山霧』あってのもの

これまでの毛利元就

毛利元就という男は，これまでコンピュータゲームでどうあつかわれてきたか。それを三つのシリーズで見てみよう。

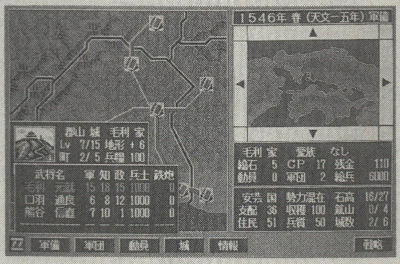
●**『信長の野望・全国版』**……記念すべき初登場。ただしプレイヤーが担当する場合，能力値はルーレット。元就の寿命までに天下を統一するのはかなりむずかしい。

●**『戦国群雄伝』**……政治100，戦闘94。したがって元就の突撃はムチャな強さをほこる。ルーレットで能力値が上下するので，プレイヤーの元就は往々にしてもっと強い。

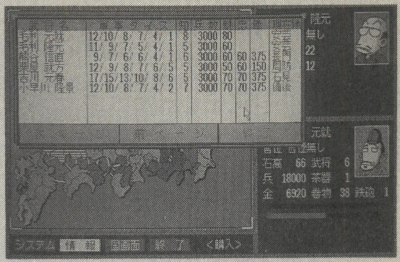
●**『武将風雲録』**……政治100，戦闘86。無難な数値におちついた。

●**『覇王伝』**……政治98，知謀100。ひたすら城に計略をかけつづけるゲームなので，知謀が高いのはうれしい。

●**『天翔記』**……政才196，知才200。能力値も高いが技能がじつに充実。とくにこのゲームは戦場での暗殺が強く，ザコ武将が



▲『天下統一II』より。ファンはただの数字に恐るべき策謀家を見る



▲『戦国秋葉原』。イラストの顔はアホだが，能力的には1級だ

大兵力を持っていれば気持ちよくキマる。本作のみ早い年代のシナリオが本体に付いており，元就の活躍の場はもっとも広い。

●**『将星録』**……政治97，戦闘84，知謀100。「正忍記」でも持たせて忍者に転職しようものなら敵武将の首は風前のともしび（なんか『ウィザードリィ』みたいだな）。

●**『天下統一』**……軍事14，政治14。強い。だが何ぶんシンプルなゲームなので長寿が再現されておらず，コロリと死ぬ。ゲームでは「それまでにどれだけ国を切り取れるか」がカギで，なかなかスリリング。

●**『天下統一II』**……戦闘10，知謀17，政治15。城数が多く知謀がモノをいうゲームなので，元就は日本最強。このゲームは部下の武将を一定年齢以上で引退させられるため，ゲーム開始早々に部下を引退，リセットをくりかえして元就クローン（しかも若い）を生産するヤツが続出した。そんなことやってるヒマにゲーム進めろよ（笑）。

●**『戦国秋葉原』**……異色ゲームだけに特定武将が妙に強いが，その連中をのぞけば全武将中最高クラスの知力8を誇る。

総じてこの男，策謀の人と見られてきた。

歴史と物語とゲームと

歴史シミュレーション・ゲームというのは，根強いファンがいるジャンルだ。しかし独特のノウハウが必要なので，かぎられたメーカーしかこれを出さず，どうしてもマンネリになる。あたかもN×K大河ドラマのようにマンネリになる。

しかし，だからといってマンネリを打破しようとスゴイことをやると，受け手の失笑を買う（具体例はあえてあげないが）。そこで大河ドラマも歴史ゲームも，定番のワクの中でどうひねるかが見ものになる。

このコーナーでは先月・先々月と「原作とその派生形」の関係をさぐってきた。そしてゲームにかぎらず歴史ものというのは，歴史という巨大な原作をどう料理するかが腕の見せどころだ。

ここでおもしろいのは，歴史が「変化しうる原作」だというところ。後世の人が何をどう切りとるか，その解釈のぶんだけ歴史があるのだ。

毛利元就というのは定番の素材だ。策謀家で，梟雄。だが「山霧」は元就の妻，おかたという女性の視点を取り入れることで，定番の素材の新しい面を切りとった。なにしろどんな「梟雄」も，家の中では人間になる。とくに若いときには。

そしてそれを受けた『三矢の誓い』は，ゲームというものの性質上，もう一つの面を切りとっている。

「もし自分が元就だったら？」

もし自分が元就で，若い弱小豪族で，まわりの強い国々が自分のちっぽけな領土をのみこもうとしていたら。さらに守るべき妻と子がいたら……自分もまた，どんなことでもやりかねないのではないか？

かんたんに他人の気持ちになれること。たぶんこれこそゲームの強みなのだ。

今月のイラスト

by 鼻伏せビリヤード

伊賀の国をほろぼされた落ち忍が信長に復讐を誓い全国を放浪する，という異色ゲームでした。RPG部分はともかく，SLG部分がよくできていました。

読者の闘技場 for Windows95

ROUND 10

今月はハガキの集まりが悪かった！ おまけにE³やWindows World Expoで仕事が全然進まず，この原稿もかなりヤバい時期に書いている。今期闘技場ももうすぐ終了，優勝者にはマジで「次期担当者」の権利をプレゼントしたい。いや義務だな（編：アマい）。

今月のノーコメント

埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
（17.1EXP／13位）

おるちゅばんぴかちゅ（5EXP）

神奈川県川崎市・伊庭廉
（11EXP／19位）

片平「なんか，うらやましいでちゅにゃあ」
薮良「どっちがー？」
片平「かわいいコが，たくさんいるほう♥」

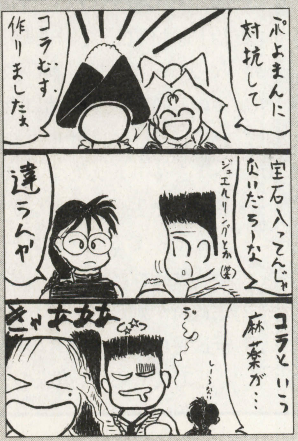
あたしのハガキの選びかたはコレじゃよね～ 中村京子（3EXP）

フワフワしたカワイイものに激弱な京子女史。新作でイヌやらネコの写真が届くと，「きゃー，かわいいー，きゃー」としばし停止する。編集部ではこの類のアイテムを「トラップ」と称し，わざと気に入りそうなカタログや，ぬいぐるみを置いておくのだ。しかし，いざ仕事となれば，女史の集中力はすさまじく，アタリ作業ひとつとっても常人の2倍以上の効率を誇っている。

神奈川県川崎市・伊庭廉
（11EXP／19位）

京子「やっぱりポイントはネタと，そのおもしろさを120%引き出せる絵かしらん。絵に説得力があれば，それだけで強引に笑えちゃったりするしね。ん～♥ ぴかちゅ～～～♥♥」

ブラックカレーもあるでよ（4EXP）



愛知県刈谷市・絵入安
（44EXP／1位）

白川「絵は単純だけど，センスが光ってんねー。とくにひとコマめのイリスがナイス」

「人妻カゲ」敗れる！（4EXP）

愛知県半田市・C・I
（10EXP／20位）

山田「すまん，俺は『鉄拳3』に逃げた。くわしくは今月のファイナル・ステージ参照」

今月の大スポ2（3EXP）

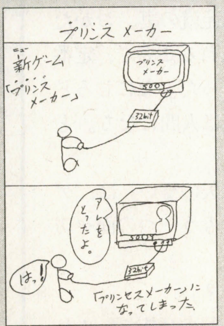
大阪府堺市・ぷらコージ
（42.05EXP／3位）

小石「めくりスクリューボディプレス→近距離立ち強Ⓟ（2ヒット目）→ブライアントルネードの連続技で相手を気絶させて，ビッグバンタックルでKO。名前だけでなく，大暴れしたあげくつぎの年にはいないトコまで共通だ。深い。ところでみんなは『KOF'94』をおぼえているか？」

ベストエイト賞（3EXP）

埼玉県所沢市・ぴばぁきゅ
（3EXP／33位）

山中「『マリーのアトリエ』のことなら何でも任せなさい！」

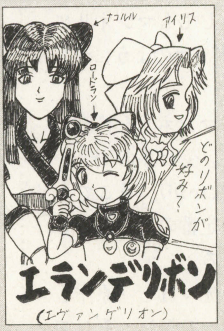


埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
（17.1EXP／13位）

薮良「『ぜったいむてきニューハーフ』って知ってる？」

千葉県佐倉市・加藤義啓
（42.3EXP／2位）

薮良「見まわり教師がきたら，フットペダルを離して寝たフリだ」



愛知県刈谷市・絵入安
（44EXP／1位）

薮良「やっぱ『サイキックフォース』の玄真でしょ？ しょ？」

富山県滑川市・読者の遊技場
（9EXP／22位）

山田「ムリヤリだが，ジャン・アレっち，てのはどうだ？」

ワード・エンド・ガーデン（案：花郎）
（3EXP）

アスキーはなぜ『ホームページツクール』を出さないのだろうという加藤義啓。アスキー出版局（テック編集部）の『ホームページメーカー』や『RPGメーカー』があるぞ。

●●●●●

●『ストⅡ』の温泉背景の姉さん，はよ座れ。
徳島市・早蕨しをん
（15EXP／14位）
薮良「サービス，サービス！」

●『マジドロ』のワールドの好きなことは「空を泳ぐこと」となっているが……まさか，あんたその格好で泳ぐんかい。たまりまへんわ。
徳島市・早蕨しをん
（15EXP／14位）
薮良「サービス，サービス！」

●闘技場における究極奥義は「スリップストリーム」らしい。
神奈川県横浜市・永倉えみるきぃぷりん☆
（42EXP／4位）

●リメイク全盛の今，なぜ光栄から『団地妻の誘惑』が出ないのだろう。
富山県滑川市・読者の遊技場
（9EXP／22位）
片平「『ブラスティー』（スクウェア）をフルムービーでPSにリメイクしてほしいよね」
山田「『アステカ』（日本ファルコム）のフルカラー版でエンディングが見たいな」
薮良「BPSが『ブラックオニキス』出すなら，『ファイヤークリスタル』までてでなく『ムーンストーン』もちゃんと発売して，新訂増補版『ザナドゥ』のアイテムがいつの間にか増えているってのはどうでせう」

●ネコ耳，ネコしっぽで声が西原久美子とゆ〜『悠久幻想曲』のメロディ・シンクレアは，ある意味最強のキャラかもしんない。あの声で「メロディも抱っこぉ」は破壊力絶大。ま，おいらの趣味じゃないけど。
東京都江戸川区・BLUE METOR
（21EXP／10位）

●こっちが苦しいとき誰も買わなくて，なくなると「ほしかったのにィ！」と騒いで……おまえらなぁッ!! by TAKERU
人間ってそんなもの。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（27.1EXP／9位）

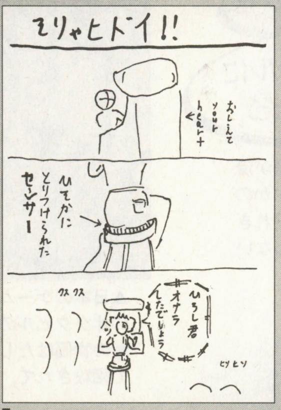
●1．ダ○エー内のゲーセンがリニューアルオープン！ なのに『ストZERO2』が『ストZERO』に退化していた。
2．ダ○エー内のゲーセンがリニューアルオープン！ ついにバーチャ入荷！ しかし，『バーチャファイターキッズ』。
3．ダ○エー内のゲーセンがリニューアルオープンしてから3か月，いまだニューゲーム入らず。近くに大きなゲーセンができたからどうでもいいや。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（37.1EXP／6位）

●おふくろが本名で出すのをやめろと言ってます。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（42.3EXP／2位）
薮良「わかった。キミはハガキにペンネームを書かんでいいよ」

女子高生好きぃぃぃぃ
（3EXP）

なんだよ今月のこの恥ずかしいテーマはよ！ べつに女子高生が描いたハガキ特集ってわけじゃないけどな。来月は「闘技場史上最高のハガキ」について描いてきてくれ。思い出話でもいい。

岐阜市・俊太郎
（3EXP／33位）
薮良「やっぱ，スネ毛の処理が追いつかなくなってきたのかなぁ」山田「アテナって，声変わりも年々激しいしね」

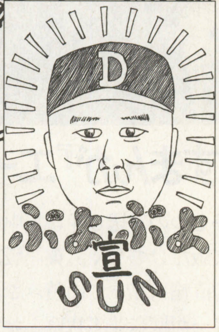


神奈川県大和市・おしえてyour heartどこにもない
（14EXP／16位）
山田「じゃあ，顔の脂センサーとか，ツメの垢センサーとか」
薮良「銀行の残高照会機能とかもなッ！」

愛知県刈谷市・絵入安
（44EXP／1位）
小石「ノド斬られ 胴刺されて 下水落ち そのうち死ぬぞ 破傷風でな」
薮良「破傷風の前にもう死んでるって」

生きててすみません
（0.1EXP）

今月の大ボケ



神奈川県綾瀬市・アコピャン（37・1EXP／6位）
山田「ま，たしかに宣はご立派な体格だけどな。でも，今だったら伊良部のほうが，ぷよぷよしてるような気がするぞ」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのにじまない紙を使用せよ
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆が残っていたり，細すぎるペンを使っていたらボツ！ ボツ！
期限：毎月15日ごろが締め切りだ。それを過ぎたら来月にまわす
宛先：下記まで住所・氏名・筆名（ペンネーム）・ネタと年齢も忘れずに書く
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のパソコンソフト・ランキングであるHOT20のうち，Win95専用ソフトは17本あった。よって，1位と7位になるはずであった加藤とズオウが，それぞれ経験値の1割をエナジー・ドレインによって失った。ENDは0.1EXP差で8位であったため，難をのがれている。

1	絵入安	44EXP
2	加藤義啓	42.3EXP
3	ぶらコージ	42.05EXP
4	永倉えみるきぃぷりん☆	42EXP
5	おーすん	40EXP
6	アコピャン	37.1EXP
7	END	30EXP
8	新歓1005円	28.2EXP
9	ズオウ・リアキ	27.1EXP
10	BLUE METOR	21EXP

中国返還前緊急企画

香港の雨にズブぬれて

突然，香港&マカオ取材を敢行したベントスタッフ。その使命とは（社員旅行）？　かの地で得られた貴重な情報とは（竹を組んで高層ビル建てやがる）？　返還を目前に揺れる現地の実態が今ここに明らかに！　（文／藪良小路）

理由はともかく，我々は香港の地に降り立ったッ！　高層ビルをかすめるほど低く飛んで空港に入ったキャセイパシフィックの飛行機は，サイキッカー八巻による「こんな鉄のカタマリがなんで飛ぶのかにゃー，この飛行機は落ちるんじゃよー」という不吉な予言をすこぶる快調に退けたのである。

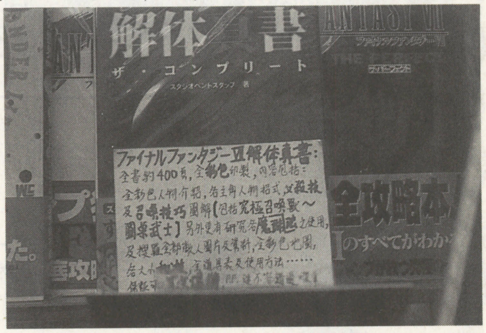
さて，我々は香港人の生態を把握（はあく）すべく，カジノでウォームアップにいそしんだ。スロットマシンで1,000HK＄（16,000円）費やしたギャンブラー加藤が，それでもあきることを知らず，みやげ屋で電池式スロットを購入したように，取材は良好なすべり出し。世間一般的な観光名所を申しわけ程度にまわったあとは，本月のメインエベント，電脳街，すなわち旺角（モンコック）はむろん，湾仔（ワンチャイ），深水埗（シャムスイポ）に侵攻するも，連日不意をついて降る雨に，帰国後社員が相ついでダウンしたとかしないとか。

◀ホテルにもどるや、ゲットしたカードの整理をはじめる小石朋仁

海賊版などの怪しいアイテムが文字どおり山積みされた界隈（かいわい）は，同じ建物内といえども，階段によって入れるフロアが分かれていたりと，冒険者魂をいたくくすぐられるが，詳細はヤバすぎるので割愛（かつあい）させてもらう。以上。

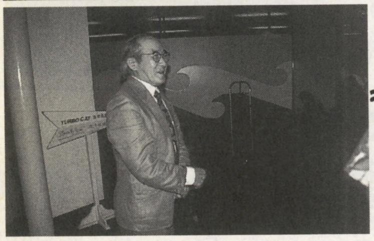
▲ゲーム・センターにまで関羽を祭っているのを見ると，やっぱ香港は中国人の国なんだなーと実感

ところで，ゲーセンでは『ストEX』の対戦台で圧勝をつづける加藤氏を見たが，現地人がレバーを回しながら「おいー」とかつぶやいていて，日本人だったかもしれない。謎。



▲日本のゲームが人気なら，攻略本もまた然り。香港のオタクビルの一角では『FFⅦ』の本も発見した。香港の物価はたしかに低いが，日本の商品は，輸入経費で相殺されて，お買い得感に欠けるようだ

ダジャレ親父出現



◀マカオのガイドをつとめたこの人物，日本語が流暢なのは歓迎するものの，全身の筋肉を溶かすかのごときダジャレを連発して我々を苦しめた。別れぎわに「マカオにまかおいで」とはさすがに言わない

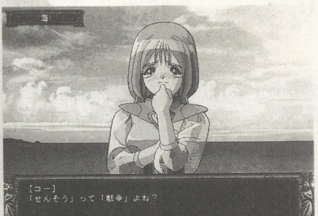
私信ですまんが『エーベルージュ』もあったよ

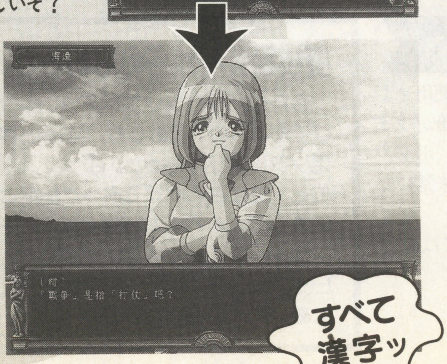
同業者がひとつの雑居ビルに集中するこの地では，中文版だけでなく，英語版，日本語版入り乱れの直輸入品まで山積みされ，日本の最新ポスターが壁に並ぶ状態。お気に入りのソフトが中文版で見つかったりするとうれしいもので，やぶらーは『エーベルージュ（戀愛物語）』をゲット。主人公ルシヨンは魯遜だが，ノイシュは野胃主ではなかった！

…登場人物の名前はこう変わっていた…

日本語版の名前（スペル）	中文版の名前
ノイシュ・アマルフィ（Noische=Amolphy）	娜依秀
モリッツ・コルマール（Morutes=Colmarl）	茉莉兹
フェルデン・マテウセス（Ferdene=Mutheucess）	菲爾婷
カステル・アンダルシア（Castele=Andalsiea）	佳絲蒂
コー・ダインハート（Coh=Dainhart）	柯
エルツ・キルケニー（Elts=Kuilcheny）	愛爾絲
リンデル・ファルケン（Rinder=Valkenn）	玲蒂兒
ユーロス・プロバンス（Euross=Prombanth）	優羅絲
ミュラー・ヴィアンデン（Mular=Vianndheng）	米羅
フォルラーツ・ガントラム（Forlarz=Gamtorhm）	弗羅絲
マリエン・リースリング（Mariann=Reathling）	瑪莉雁
ヘレン・ネフェルティ（Helen=Nefertie）	鶴蓮

▼▶上が日本語版『エーベルージュ』で，下が中文版。関係ないが，ゲイリー・オールドマンは加利奥文で，加藤義文とまぎらわしいぞ？

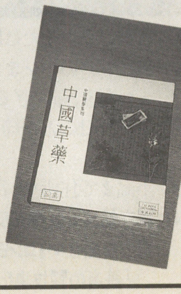




★ 読者プレゼント

中國醫學系列

中國草藥



▶やぶらーが購入した中国の薬草データベース・ソフト（400HK＄＝6,500円相当）を物好きな読者にプレゼント。

なお，英語版のWindows3.0/3.1以上（！）に対応らしいので，十分注意せよ。編集部の動作保証は当然，ない

プレゼントの応募先
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部　香港ズブ濡れプレゼント係まで

読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。ほかのページでも書かれているかもしれませんが，つい先日職場が移転しました。新しい職場は以前よりもグッと広くなり，なんとなくゴージャスになった気分です。これで原稿もスイスイ書ける……と思いきや，それでも進まないものは進まないのでした。ううむ。

ここで，突然ですが告知です。夏休みまでまだ時間がありますが，読ホン読者に夏休みの宿題として，読書感想文ならぬゲーム感想文，つまり読者間レビューを書いてもらいたいと思います。夏休み明けにドーンと特集してみたいので，ぜひ挑戦してみてください。

タイトル・イラストは，**岐阜県大垣市・めぐみin岐阜さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Open！

キャラクター① 「憲磨呂」の存在にもの申す！

ベーマガ7月号のファムさんの意見を読んで，ぜひ自分もひとこと，もの申したくなりました。お笑いタレントのとんねるずをモーション・キャプチャーのモデルにした新しい格闘ゲームが出るというのは周知の事実ですが，あるひとりのユーザーとして，僕なりの意見を言いますと，この企画には絶対反対です。

その理由として，第一にゲームに対する意識のちがいが挙げられます。カプコンさんをはじめ，多くのゲーム・メーカーさんは，プロのクリエイターとしてのプライドと生活をかけて，ゲームを開発なさっているわけですが，とんねるずはちがいます。テレビを見ていて，はっきりと思いました。彼らには，そんなことはどうだっていいのです（このへんが反対最大の理由です）。ただ，テレビの画面でおもしろおかしいことをして，見ている人たちを笑わせればいいだけなのです。

彼ら（テレビ局も含めて）はそのために，若者に人気のある格闘ゲームを，その中でも評判の高いカプコンを利用しようとしているだけに思えてなりません。

第二に，テレビで技の動きをモーション・キャプチャーしているところを見ました。が……何なんですか？　あの下品な動きは？

昔から『ストII』が好きで，いまもよくPSの『ストZERO2』で友だちと対戦することが多い自分としては，あれは本当に頭にきました。あれはゲームとしての対戦格闘ゲームを完全に無視し，バカにしています！　たしかにウケるにはウケるかもしれません。でも，よく考えるとウケる（笑われる）必要がどこにあるのでしょうか？　純粋に格闘ゲームが好きな人は，はたしてそんなことを求めているのでしょうか？　そして，そのシリーズが好きだった人は，そんなことを許してくれるのでしょうか？　はなはだ疑問です。

『マーヴル』については，著作権の問題で原作者と話しあわなければならないとのことですが，取り引き上許したとしても，相手は決していい気持ちはしないでしょう。

メーカーさんは，なにが本当にゲーム業界にとってプラスになるのか，よく考えてほしいところです。キツイようですが，それはその業界で生きていく者の，責任だと思います。

【香川県観音寺市・MAO17才】

■山田：カプコンから発売される『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』に登場する，タレントの木梨憲武がデザインしたキャラ「憲磨呂」に対する意見です。今月下旬にも発売されるという話ですので，憲磨呂を見て世間一般の人々がどういった反応を示すのか，注目したいところです。

読者間レビュー 『不思議のダンジョン2風来のシレンGB〜月影村の怪物』（ゲームボーイ/チュンソフト）

いまさら，という気もするが，『風来のシレンGB』のレビューを。

『風来のシレンGB』の攻略本を最初に見たとき，これはSLGみたいなものか，と思った。自分や敵の動きはターン制になっており，自キャラを動かさないかぎり敵キャラは動かない。しかし実際にプレイしてみると，まったくスムーズに自キャラを動かせるのにおどろいた。ターン制ということをまるで感じさせないのである。

このゲームは，普通のゲームにあるようなセーブ方式ではない。1歩歩くごとに，ひとつ動作をするごとにセーブされてしまう。当然，リセットしてやりなおし，というほかのRPGのようなマネはできない。道具は倉庫に置いておかないかぎり，永久に消えてなくなってしまう。また，一度倒れたり，ゲームをクリアしたとき，レベルは1となり，ほかのステータスももとにもどってしまう。武器を強化しまくってゲームをクリアすることもできるが，本来このゲームはプレイヤー自身の技術を磨いていくゲームである。道具を持ち出すことのできない「さらなるダンジョン」では，そのことが顕著に表われる。自分の持てるすべての技術を動員してハイスコアを狙うというのは，なんとなくシューティング・ゲームのハイスコア競争にも似ていて，RPGらしからぬ部分である。このほかにも，最強の武器や盾を作ってみたり，めったに手に入らぬ道具を探し求めたりするなど，遊びかたはさまざまだ。

さらに，「フェイの問題」というものがある。あたかも本将棋に対する詰め将棋を連想させるパズルである。フェイの問題における法則は，ゲームの本編とほとんど同じであり（多少の例外もあり，たとえば盗っトドを倒しても雑草しか落とさないとか），ただシレンを階段まで導くというものだが，敵や障害物が行く手をはばんでおり，道具をうまく使わないとクリアすることができない。途中イライラすることもあるだろうが，全問クリアしたときの爽快さも，また格別である。

売れ筋のソフトだから遊んでる人は多いはずだが，もしプレイしていない人がいたら，遊んでみる価値のあるソフトだと思う。長い時間楽しめるはずだ。

【広島市・H.N.22才】

■山田：最近，『シレン』に影響を受けて作られたと思われるゲームを，何作か目にします。それほどこのゲームは，さまざまな人々に認知されるほどのおもしろさを持っていると言えるでしょう。『トルネコの冒険』からつづく『トルネコの冒険』からつづくこのシリーズ，次回作はおそらく新世代機で登場することになると思うので，どんな内容になるのか楽しみです。

今月ボツだったとしても，来月以降に採用されることもありますので，あきらめずに。

7月号、木梨画伯のキャラクターデザインについて、本職のグラフィッカーの方からの意見が記載されていた。「ウ〜ン、本職の人の目から見れば、確かにそうかもね。」と、同感する点も多かったが、ゲームを制作する上で重要なのは、関係者側からの視点よりも、明らかにゲームを遊びとしてプレーするユーザー側の視点であると思う。ユーザーの目から見れば、いつもほぼ同じグラフィッカーがデザインするキャラクターとはまったく方向性の異なった「憲磨呂」が登場したことは、驚き、笑い、疑問、真新しさ、などユーザーにあらゆる刺激をあたえた。

ユーザーとは、制作する側がどんなにいいものをつぎつぎと作っても、つねにもっと上のクオリティーを、新鮮な刺激を求めたがる難儀な存在である。画像処理の速さや、グラフィックの緻密さなどシステム的な面での要求もあると思うが、ゲームの場合、ユーザーが突き詰めて求めるのはやはり、キャラクターの新しい魅力であろう。

ほぼ毎回特定されたグラフィッカーがつくりだすキャラクターでは、どうしても作風や画風が固定されてしまうだろうし、アイデアや画力の限界というものもあるのではないかと思う。そのようなマンネリズムの打開策として、全く新しい試みを進んでやっていくカプコンのゲーム開発部（開発本部長）の方針は、カプコンをゲーム界の先駆者的存在に位置づけている要因だと思うし、魅力のあるおもしろいゲームをつくりだす上での原動力となっているのではなかろうか。また、そういう幾多の冒険的試みが、現在のようにゲームがあらゆるメディアで認知されている要因のひとつともなっているのではなかろうか。

ムリにむずかしく考えてみたけれどもやはり、ごく一般的なユーザーである自分の目からみても「憲磨呂」はおもしろいと思うし、なによりバラエティ番組の企画によって生まれた「憲磨呂」を違和感なくカプコンワールドに溶け込ませてしまった開発スタッフのセンスと実力にはあらためておどろかされた。

どんな形にせよ、ゲームの新たな世界観を広げ、キャラクターの新しい魅力を先駆けるには、こういったおもいきった試みも必要なのでは？

週に２〜３回ゲーセンにかよう、ごく一般的な浪人生の一意見でした。

失礼いたしました。　６／８　Ｐ・Ｎ　ボディ・スペシャル　１９才

Ｐ・Ｓ

７月号、ファムさんの意見で、「氏がその場でキャラをデザイン」、「芸能人の思いつきで考えられた企画」等の記載がありましたが、あの企画はカプコンの開発本部長、岡本さんが憲さん本人に依頼したものであり、憲さんはＭａｃを独自に購入し、自宅でのキャラクター創作によって生み出されたものです。

誤認による見解をあらためて訂正していただきたい。

キャラクター②

「憲磨呂」は新鮮な感覚を持ちこむ存在

◀【茨城県竜ヶ崎市・ボディ☆スペシャル19才】……山田：前ページでは反対意見を掲載した憲磨呂ですが，こちらは賛成意見です。キャラクター性の本質を問うという意味でも，みなさんの意見をお待ちしています

かみらを信じてコレをやろう

新日本プロレスリング闘魂烈伝２／PS

難しいコマンド入力はありません。チョキに勝つにはグーを出すような、ウラをかく『読み』で勝負します。そして、キャラの必勝パターンをすると大ダメージとか、観客の大声援に答える逆転勝利もあり、最後まで気が抜けません。しかも、プレイしながら本物そっくりの選手の動きを観客として見ることもできるんです。（試合を見てるみたい）

読者間レビュー

『新日本プロレスリング闘魂烈伝2』（PS／トミー）

▲【長崎市・かみら？才】……山田：ファンだからこそ楽しめるマニアックな要素を，最大限に引き出したゲームです。各選手の技の形態から，こまかなアクションまで本物そっくり。見ているだけでもワクワクします

たまごっち関連商品について思うこと

女子高生を中心に人気を博している「たまごっち」ですが、最近の展開についていくつか疑問があります。

まず、絶対的な品不足です。いつでもどこでも「入荷未定」。しかし、祭りの露店（くじ引き）には１等として20個ほど陳列してありました。品不足のはずなのに、なぜ露店にはあるのでしょう？また、あるニュース番組での特集では、露店の業者らしき人が「１個１万円くらいで買っている」とか「他の売れない商品と抱き合わせで買っている」という証言をし、それを受けてバンダイが否定するという図式が見られました。これはどういうことでしょう？

次に、メディアの展開です。ゲームボーイやパソコンでもソフトとして発売されます。しかし、四六時中世話をするのが楽しみの一つ（経験者談）であるたまごっちが、常に電源の入っているわけではないメディアで楽しさを感じられるのかが謎です。

人気商品は、時に暴走し自分の破滅を導くことがあります。並ばずに手に入れることができるようになったとき、果たして持ち歩いている人がいるでしょうか？

たまごっち

超人気電子遊具の“余波”

◀【福島県いわき市・新谷剛史16才】……山田：“女子高生に人気”“品薄”といった話題ばかり先行している「たまごっち」。情報だけは知っていても，その本質（おもしろさ）までは見ていない人が多いように思います

「隠し」のサポートを願う

未だに多くのソフトには「隠し」があります。現在、この「隠し」を知るための手段は、攻略本や雑誌に頼るしかなく、すべてのユーザーが平等に情報を得ることができません（また、雑誌をためるのにも限界があります）。

そこで、「隠し」を時限発火にするといいと思います。ゲームを起動した時間が一定の時間を越えたら「隠し」の方法がどこかに現われるようにするのです。ゲームセンターにある鉄拳シリーズに採用されているものです。
こうすることで「隠し」を知る機会が平等に与えられたことになりますし、そのゲームをどの程度遊んだかの指標にもなりうると思います。

また、時限発火でなくとも、一度試した「隠し」は、コンフィグ画面などで選択できるようにしてもらいたいと思います。理由は、仕事が忙しくてしばらくゲーム機を封印していた場合に忘れてしまったりするからです。

些細なことですが、重要なことだと思います。

written by レプラコーン

▶大阪府堺市・石川義勇規

裏ワザ

“隠し”の存在を，誰でもわかるように
◀【東京都足立区・レプラコーン？才】……
山田：最近は，ゲームを進めるとコンフィグで選択できる機能が増える，といった手法もよく見ます。いちいち雑誌をひっぱり出すのは，やっぱりめんどくさいですからね

短期連載

読ホン流・文章の書きかた講座 第6回

今月は，当コーナーあてに投稿が届いていますので，それを紹介しましょう。

起承転結と 見やすく・読みやすい文章

私の投稿の鉄則として，いちおうは「前半の活字ページに掲載可能」な文字数を文章の目安にしているのですが，思ったより長くなってしまいがちです。なるべく簡潔な文章をめざしてはいますが，必然的に話の内容をしぼりこむことになるので，もっとも基本的な「起承転結」の形を取ると文章がまとめやすくなるのです。

「見やすい」というのも私にとって重要なポイントで，なるべく改行するときには余裕をもたせ，余白で文章の変わり目をきわだたせるようにしています。文字をつめた状態だと，文章を目で追うのに疲れてしまうような気がするからです。

「読みやすい」というのは「見やすい」に通じますが，私の場合，普通に文がつづいて行が変わるときでも，なるべく言葉が切れないようかなり気を遣っています。とくにこの投稿文ですが，単語の切れ目で冒頭にまわるよう相当苦心しています（担当注：投稿文を打ちなおして掲載しているため，そうなっていない部分もあります）。日本語はわりと融通が利くので，“美しい改行”をめざし，投稿するさいは言葉の言いまわしに悩みつつ，とぼしい文才をしぼっています。

言いたいこと，書きたいことが山のようにある気持ちはわかるので，読ホンへの投稿に長文が多いのはしかたないかもしれませんが，掲載されている文が読みづらいのもまた事実でしょう。「中身で勝負」はもちろんだと思いますが，さらに“誰かに読んでもらうこと”を意識すれば，長文であっても「見やすく・読みやすい文章」は工夫しだいで十分に可能だということです。

【愛知県半田市・C・I 28才】

先月号に掲載した「後半ページは読みにくい」という意見を受けての投稿ですが，文章の書きかたにもつながる内容なので，こちらのほうで採用させてもらいました。

起承転結というのは，あくまで形態であって，それに準じなければならない，というわけではありません。一番重要なのは「自分が主張したい部分」，そして「その主張の理由」です。極端な話，最低限このふたつさえ書いてあれば十分でしょう。ただ文章には，何も知らない人が読んでも，詰まることなく理解させられるような“流れ”が必要で，そのために起承転結といった形態をとってみるなどの工夫も，もちろん必要となります。

後半ページへの掲載を狙う原稿の場合，やはり大事なのは「見やすさ」でしょうか。手書きの文字の場合なら，鉛筆などでアンダーラインを引いて行が波うたないようにする，ワープロならば文字間・行間に余裕をもたせるなど，ちょっとした工夫で，ぐっと見やすい原稿が作れるのです。

自分が言いたいことを書き表すのが文章の役割ですから，書きはじめるときは表現したいことを羅列するだけでもいいのです。とにかく一度書いたあとに，本題に関係ない部分をはぶいたり，何度も同じことをくり返しているくどい部分を整理するといった推敲（見直し）を行なうことで，文章をシェイプ・アップさせていくわけです。全体をとおして読んだほうが，起承転結とは関係ないムダな部分がわかりやすいものです。

文章とは，誰かに読んでもらうことによって，はじめてその役割を果たせるものです。人に読んでもらえるようなスッキリした文章を心がけることも，文章を書くうえでは重要なことなのです。

（以下次号）

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

?!ベーマガ おたのしみプレゼント 8

1 『セガサターン・ビデオマガジン』7月発売タイトル号

セガサターンの最新タイトル収録のビデオ。新作ゲームをチェック！

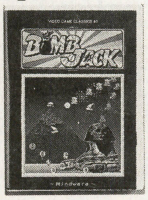
提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

2 プレイステーション用ソフト『ディフィート・ライトニング』

新進気鋭のディー・クルーズ第1弾作品。新感覚の格闘レーシング・ゲーム。

提供：ディー・クルーズ 5名様

3 Windows95用ソフト『ボンジャック』



好評の名作復刻シリーズ第3弾はアクションゲームの隠れた名作『ボンジャック』。

提供：マインドウェア 2名様

4 ハイブリッド版「トライシリーズ・エンジョイデジタルカメラ」

デジタルカメラの使い方を基礎から初心者でもやさしく学べるソフト。

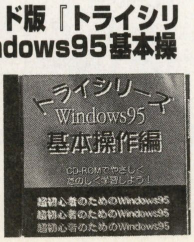
提供：オフィスフテロ 2名様

5 ハイブリッド版「トライシリーズ・タイピング&マウスの学校」

ローマ字入力対応。初心者にやさしい学習用教材。

提供：オフィスフテロ 2名様

6 ハイブリッド版「トライシリーズ・Windows95基本操作編」

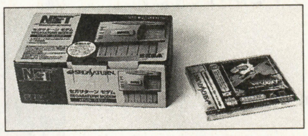


やさしくカンタンにWindows95がわかる「トライシリーズ」の学習CD-ROM。

提供：オフィスフテロ 2名様

7 『セガサターン　モデム』と『電脳戦機バーチャロン for SEGANET』

セガネット専用ソフトとモデムをセットで。通信対戦を体験してみよう！



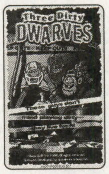
提供：ベーマガ編集部 1名様

8 『マクシス マウスパッド』

『シムシティ』等でおなじみのマクシスのロゴが入ったマウスパッド。

提供：マクシス／3名様

9 セガサターン用『スリー・ダーティ・ドワーブス』テレカ



5月に発売された，3人同時プレイ可能なアクション・ゲームの特製テレホンカード。

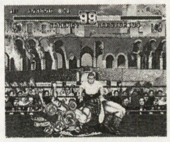
提供：セガ・エンタープライゼス 5名様

10 セガサターン用『機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？』テレカ

好評発売中の『機動戦艦ナデシコ』特製テレホンカード。もちろん非売品！

提供：セガ・エンタープライゼス 5名様

11 セガサターン用『ファイターズヒストリーダイナマイト』テレカ



7月4日に発売されたばかりの対戦格闘ゲームの特製テレホンカード。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

12 プレイステーション用『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達』テレカ

7月31日発売のシミュレーション・ゲーム。主要メンバーのイラストのテレホンカード。

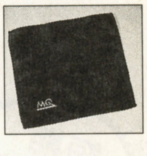
提供：東芝EMI 5名様

13 Windows95用『TEO-もうひとつの地球-フィンフィン レム川のほとり』ハンカチとテレカ

7月18日に発売されるこのソフトのキャラクター，フィンフィンのグッズ。

提供：富士通／5名様

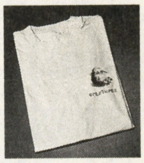
14 『メディアクエストミニタオル』



この夏パソコン版M:tGの日本語版を発売するメディアクエストのロゴ入りタオル。

提供：メディアクエスト／12名様

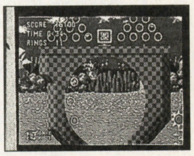
15 Windows95用『クリーチャーズ～ノームたちの世界』Tシャツ



6月27日に発売されたシミュレーション・ゲーム，"クリーチャーズ"の発売記念オリジナルTシャツ。

提供：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント 3名様

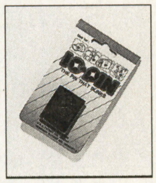
16 セガサターン用『ソニックジャム』Tシャツ



6月に発売された“ソニックシリーズ”カップリング・ソフトの特製Tシャツ。

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

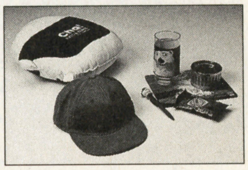
17 『IO・PIN』



ヴァージンインタラクティブのロゴ入り「ピンバッチ」（？）

提供：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／5名様

18 『原宿を歩いて見つけたグッズ詰め合わせ』



ヴァージンインタラクティブの所在地，原宿で見つけた”グッズ”いろいろ。

提供：ヴァージンインタラクティブエンターテインメント 1名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

この夏は，とにもかくにも四駆一色！『激突！四駆バトル』キャンペーンのお知らせ

7月24日，ココナッツジャパンエンターテイメントから発売予定のプレイステーション用レーシングゲーム『激突！四駆バトル』のキャンペーン内容が決定。本物のJeepがもらえてしまう（かもしれない）うえ，「Wチャンス」もありのこのキャンペーン。まさに出血大サービス！これを見逃す手はないぞ！！

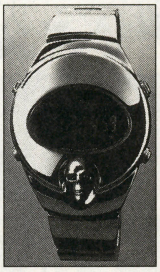
JeepはChrysler Corporationの登録商標です

◎チャンス1◎
クイズ：『○○！四駆バトル』～○に入る文字をお答えください～
賞品：『ジープ・ラングラー』…1名様
応募方法：官製はがきにクイズの答と，郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を明記のうえ，下記住所まで。
〒150 東京都渋谷区神宮前5-46-4
ココナッツジャパンエンターテイメント
◎チャンス2◎
ソフトに同梱されている，アンケートはがきに必要事項を明記し送付！
賞品：
Aコース　タミヤ1/10『ジープ・ラングラー』電動RCカー＆プロポセット…10名様
Bコース　タミヤ1/24『ジープ・ラングラー』プラモデル…100名様
チャンス1,2ともに
応募締切：1997年10月31日（金）（当日消印有効）
発表は当選者本人に直接連絡。キャンペーンの詳細は，店頭ポスター，またはココナッツジャパンエンターテイメント　広報（03-3486-8788（直通））まで。

”ヤッピー”な要素いっぱい！セガサターン版『ティンクルスタースプライツ』

昨年11月にアーケードで登場したエーディーケイの対戦シューティング『ティンクルスタースプライツ』がセガサターンに移植！秋には発売の予定。
新キャラクター「美鈴（メイリン）キサラギ」の追加のほか，おいしい要素がいっぱいだ。その中の一つ「イラストギャラリー」では，なんとファンのイラストを募集して，そのすべてを収録。優秀者には，ロードランフィギュアやセル原画などの超豪華賞品が贈られる。これはもう送るしか！
イラスト送付先：〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F　株式会社エーディーケイ「すぷら～のイラスト」係
応募締切：1997年7月25日（当日消印有効）
また，インターネットでも受付中
（adk@ppp.bekkoame.or.jp）

『mr.BONES』スーパープレゼント・キャンペーン実施中！



6月27日に，セガ・エンタープライゼスから発売のコンビニ専売アクション・ゲーム『mr.BONES』，これを記念したプレゼント・キャンペーンが実施されている。
ソフト同梱の応募はがきを送ると，抽選で，「THE 1997 VIDEO MUSIC AWARDS in USA」プレミアムチケットや，アルバスプーン『mr.BONES』オリジナル限定モデル等のグッズがプレゼントされる。くわしい内容は，コンビニ店頭のポスターやチラシ等で。
実施期間：1997年6月27日～8月11日（当日消印有効）

「カプコンフレンドリークラブ」1997年度会員募集締め切りのお知らせ

カプコンのオフィシャルファンクラブ「カプコンフレンドリークラブ」の1997年度会員募集の締め切りが近づいている。
入会者には，オリジナルシステム手帳・オリジナルミニリュックが送られるほか，カプコンゲームの情報が満載された会報小冊子やビデオが発送される。
申し込み締切：1997年7月31日（郵便振込用紙の消印有効）
会員資格有効期限：入会日に関係なく，1998年3月31日まで（消印の日付以前に発行ずみの会報は発送されません）
問い合わせ先：カプコンフレンドリークラブ事務局
06-948-0555（9:30～19:30）
または，インターネットホームページ（http://www.capcom.co.jp/）にて。

'97コナミジュニアオールスターゲーム開催

イースタン・リーグ選抜対ウエスタンリーグ選抜で行なわれる「ジュニアオールスターゲーム」に，コナミが協賛。名称も『97コナミジュニアオールスターゲーム』として開催される。野球ファン注目のこの試合，今年の結果は……？
日時：1997年7月19日（土）試合開始18:00
場所：相模原球場（神奈川県相模原市）
入場料：内野自由席　2,000円／外野自由席　1,000円（各こども半額）
特別席　3,000円
前売日時：6月14日（土）10:00
前売場所：相模原球場（0427-53-6930）ほか

KONAMI JUNIOR '97 ALL STAR

「カルネージハート」世界のステージへ～「Carnage Masters World Cup '97」

アートディンクから発売されている，プレイステーション用思考バトル・シミュレーション・ゲーム『カルネージハート』。今年1月と5月にはアメリカとヨーロッパでも発売され，カルネージ中毒患者が続出しているとか。
そんな中，日本で過去3回開催されてきた「Carnage Masters 決定戦」が舞台を世界に移し「Carnage Masters World Cup '97」として開催される。
日本では9月に代表選考会を兼ねた「新・カルネージマスターズ決定戦」が「東京ゲームショウ秋」アートディンク・ブース内で行なわれ，11月開催予定の「Play StationEXPO」で公式世界大会が予定されている。
応募方法は，これまでと同様，メモリーカード郵送方式。締切は1997年8月8日。詳細は，アートディンクホームページ（アドレス：http://www.artdink.co.jp.）で。

---

19 プレイステーション用『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達』ポスター

プレイステーション版“マスモン”の販売促進用ポスター。

提供：東芝EMI
10名様

20 『Gダライアス』ポスター

ファン待望の新作『Gダライアス』の超美麗なCGグラフィックスポスター。
提供：タイトー
6名様

'97年6月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は富山県魚津市・**伊東稔さん**他1名
【2】『Odo Odo Oddity』ソフトは愛知県岡崎市・**兵藤敏之さん**他1名
【3】『オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ』ソフトは京都市・**橋本和良さん**他2名
【4】『クーロンズ・ゲートSPECIAL DISC』ソフトは石川県石川郡・**宮本伸也さん**他9名
【5】『ココのさんすうきょうしつ』ソフトは千葉県柏市・**遠藤克浩さん**他9名
【6】『ブッチー博士の間違いのないCD-ROM選び』ソフトは福島県相馬郡・**加藤博之さん**他9名
【7】『ぱらPARAパラダイス』ソフトは岐阜県安八郡・**若園宏章さん**他1名
【8】『Mr・Do!～ミスター・ドゥ！～』ソフトは大阪府枚方市・**松江祐輔さん**他1名
【9】『The Settllers Ⅱ』体験版ソフトは高知県土佐清水市・**立田殊文さん**他4名
【10】『スカイターゲット』テレホンカードは千葉県印西市・**岩井祐貴さん**他4名
【11】『コマンド＆コンカー』テレホンカードは大阪府茨木市・**宮原裕明さん**他4名
【12】『マンクスTT～スーパーバイク』テレホンカードは広島県福山市・**森原順治さん**他4名
【13】『ジ　アンソルブド』Tシャツは福島県須賀川市・**仁保圭史さん**他2名
【14】インターコム『オリジナルTシャツと腕時計』は石川県七尾市・**森下賢一**さん他2名
【15】『I.Q～インテリジェントキューブ』Tシャツとメモ帳は静岡県清水市・**簗瀬涼司さん**他4名
【16】『まじかるで～と卒業告白大作戦』ジグソーパズルは島根県簸川郡・**拝藤純さん**他4名
【17】『サイキックフォース』ミニパズルは東京都福生市・**原由季子さん**他7名
【18】『聖シラサギ女学院』ポスターは愛媛県松山市・**平野龍平さん**他9名
【19】『Gダライアス』てぬぐいは秋田市・**浅田浩さん**他9名

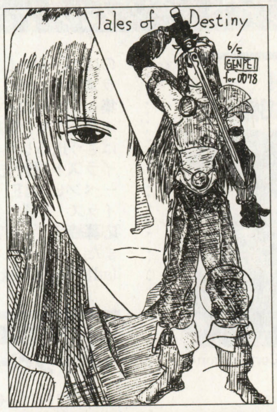
応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：8月7日必着
発表：10月号（9月8日発売）

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

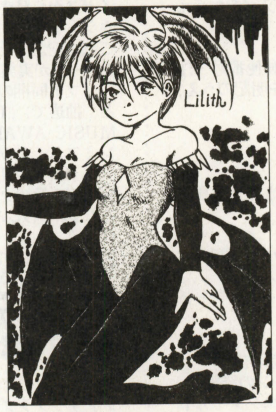
◆福岡県北九州市・源平
★左足に消印が…せっかくのイラストなのに…。リクエストした人、見ていますか？



◆愛知県・ストロバヤ50％＆石川県・赤衣
★これまた合作です。下のお姉さんの瞳が美しいですね…（しみじみ）

◆静岡県藤枝市・双樹
★トレジャー九月の新作ですね。ゲームショウでプレイしましたが、いい感じでした

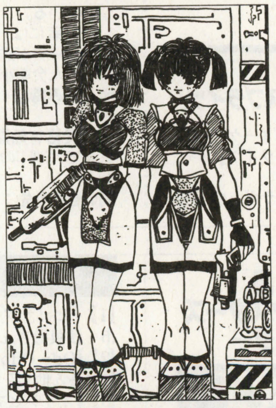
◆千葉県柏市・鈴木有人
★セイヴァーのイラストも増えてきてます。やっぱり人気ありますね



◆岐阜県海津郡・天使のアイスクリーム屋
★デスです（笑）だそうです。サターン版はもう買いました？

◆東京都・ぽんたろう＆ぶんちょ
★合作ですね。大変じゃないですか？同人誌も見てみたいです…

◆徳島県徳島市・早蕨しをん
★未来の必殺仕事人という設定だそうです。「オヤジ」な人は…いないようですね

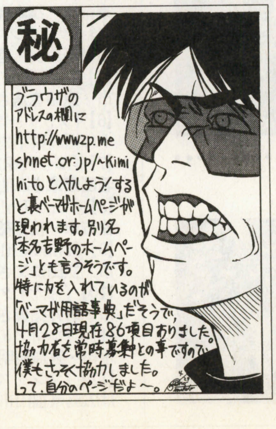


◆神奈川県厚木市・裕み
★繊細なイラスト…相変わらずトーンワークが美しいです

◆北海道石狩郡・V×↓Ⅳ部●→Telψ
★PN…これで落ちつかれると…（号泣）。点描、見事です。でも、コワイんですが…

協力者募集中

★BM5月号でも紹介されている本名吉野さんのホームページ。素直にあくせす！



◆長崎県長崎市・SE・TSU・NA
★セイヴァーどうでした？「ショータイム」がけっこう燃えますね（笑）

◆栃木県小山市・睦月葵 改め ねことりやすきち
★マジドロ→Ⅱ→Ⅲの順でやると、手をならすのにちょうどいいかも？

今月のお相手
編さん

お便り募集しています

☆「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ、サークル告知etcを常時受付中です。鉛筆・薄墨等を避け、黒インク・ペンなどを使ってかいてください。住所氏名（P・N）を記入のうえ、つぎのあて先まで。マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

彩京
ソルディバイド

各キャラとも，コマンド入力によって“突き”攻撃がだせる。この“突き”を利用し，複数の敵を巻き込んで倒すことで，加算点が高くなる。有効に使いたいものだ。また，コースによって得点も変わってくるので，効率のよいコースを選ぶこともハイスコアへの道。

カシュオン
5,079,600
T.Clue-ISD
扇ヶ丘レジャーセンター(石川)

ヴォーグ
2,934,700
(2周目5面)
Mr.まさし君
プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

ティオラ
2,607,200
(2周目4面)
G.M.C.モンゴルT.H
モンキーハウス本館(福岡)

カプコン
ヴァンパイアセイヴァー

他の対戦格闘ゲームとちがい，パーフェクトボーナスが取りにくい。スコアねらいなら，コンボボーナスやリバーサルボーナスをいかに多く取るかを心がけてプレイしよう。

キャラクターでは，ダウン攻撃もコンボとして扱われるモリガンがおすすめ。

1,535,000
FERC-NAD
新入荷です。
ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

SNK／ハドソン
ネオ・ボンバーマン

キャラクターによって性格や性能がちがうので，点数を稼ぐためには，キャラ選択が大事な要素。攻略方法はもちろん，1回の爆風に複数の敵を巻き込んで倒すこと。そして，各ステージをいち早くクリアして，クリアボーナスを少しでも多くもらおう。

594,000
WZH
GAME'S MILK(京都)

『ソルディバイド』集計開始！

今月の注目ゲームは，彩京のアクション風横シューティング『**ソルディバイド**』。このゲームの特徴は，各キャラとも連続攻撃をもっているところにある。最高で4段までの攻撃なのだが，ただの連続攻撃とはワケがちがう。最後の4段目で倒すと敵の点数が4倍になるのだ！この4段の連続攻撃をいかに使うかがスコア稼ぎの鍵となる。さらに魔法攻撃も11種類あるので，ここぞというときに使っていきたい。初回集計では「カシュオン」のみクリア達成。3キャラ中で一番使えるようだ。なお，このゲームは面の区切りがはっきりしていないので，スコアを申請するときは何匹目のボスの面かよく確認してほしい。

ヴァンパイア・シリーズ最新作『**ヴァンパイアセイバー**』は今月から集計を開始したが発売直後だったため，申請数が少なかった。よって今月は全キャラまとめての集計とした。スコア稼ぎは，まだ始まったばかりの手探り状態だが，新システムの「ダークフォース」は重要。これは，一定時間キャラの性能がアップしたり，援護キャラが出現するというもの。ちなみにトップのスコアは「モリガン」を使用してのスコア。

『**バトルサーキット**』も今月からキャラ別集計を開始。ここでお詫びと訂正。先月の『バトルサーキット』のスコアはお店の記入ミスで3,135,900点のまちがいでした。よってトミームナコ（群馬）での30,738,500点／NEGI氏がトップとなります。プレイヤーの方にはご迷惑をお掛けしたことをお詫びいたします。

『**ストリートファイターIII**』は先月の「いぶき」に続き「アレックス」でも永久パターンが発覚！それでも人気のこのゲーム。永久パターンが発覚した2キャラ以外は，全キャラでハイスコアを更新した。

『**怒首領蜂**』は「タイプB」が3か月目にしてついにクリア達成！しかもタイプA，Bとも長田仙人で2冠を達成。スコア的には「タイプB」は他の2タイプよりも点数は低く，これからまだまだ伸びそうな予感。

最後に，今月から集計の『**アルマジロレーシング**』は「スプリント」のほうを集計対象とする。　(**宮崎良太，押田隆太**)

■バトルサーキット（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
サイバーブルー	26,758,200	SnRun-y	トミームナコ（群馬）
エイリアングリーン	29,774,700	花山薫	プレイシティ24（北海道）
キャプテンシルバー	25,335,700	おしょう	トミームナコ（群馬）
イエロービースト	45,118,700	花山薫	プレイシティ24（北海道）
ピンクオーストリッチ	35,166,200	花山薫	プレイシティ24（北海道）

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	4,038,400	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ダッドリー	3,987,900	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ユン&ヤン	4,427,200	チャイナぼう	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ケン	3,871,100	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ネクロ	4,315,300	ARI	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
ショーン	4,410,700	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）
オロ	4,286,000	ASS-ニッシー西かなり職人です	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
エレナ	4,679,800	魔B党-K.O	プレイシティ24（北海道）

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	417,622,010	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
タイプB	213,866,830	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
タイプC	382,561,120	DBL-ZKB-NAI	ニューパンアップ（千葉）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クララ	38,768,300	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
グレイ	37,822,300	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
キララ	37,361,400	ATL-まいん木之本桜とエンゲージ	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
R-GRAY1	17,180,700	FUS	TAITO INN町田（東京）
R-GRAY2	28,649,800	T^3-WIZ	TAITO INN町田（東京）

■ハイパーアスリート（コナミ）

競技	スコア	スコアラー	店名
110mハードル	7.49s	SUR-HKG-DKO㊣	ゲームスペース姫路店&G/H JOY（兵庫）
棒高跳び	9.12m	SUR-HKG-DKO㊣	ゲームスペース姫路店&G/H JOY（兵庫）
ハンマー投げ	111.35m	SUR-HKG-DKO㊣	ゲームスペース姫路店&G/H JOY（兵庫）
槍投げ	119.83m	SUR-HKG-DKO㊣	ゲームスペース姫路店&G/H JOY（兵庫）
水泳100m自由形	36.40s	SUR-HKG-DKO㊣	ゲームスペース姫路店&G/H JOY（兵庫）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
グループオンファイト（アトラス）	1,143,800	猥褻無限	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
アルマジロレーシング〈スプリント〉（ナムコ）	0'38"65	小幡雅克26才 ZKB-LEDrf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターEX plus（カプコン）	2,900,800	GSM-亀	東京レジャーランド小岩店（東京）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（コナミ）	107,500	Mr.まさし君	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
鉄拳3（ナムコ）	0'39"83	S.Y	赤羽ニューオリンピア（東京）
とべ!ポリスターズ（コナミ）	620,970	桜ちゃん、ガオーッ L2A-大明神♡	GAME's WiLL（京都）
さるかにハムぞう（カネコ）	230,027	JAG-哲氏	荏原ゲームコーナー（東京）
紫炎龍（童）	63,673,420	GEKiぷぬ	タウンスポットプレイランド（大阪）
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）	1,934,400	DOI SSS×2 OP×19	オキモト（広島）
マネーアイドルエクスチェンジャー（SNK／フェイス）	7,616,126	SAL	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
マクロスプラス（バンプレスト）	5,316,190	J.G.K-ALL㊊	GAME's WiLL（京都）
スカッドレース〈上級〉（セガ）	2'31"84	YAP㊋隊員	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
GTIクラブ〈初級〉（コナミ）	1'39"034	WZH	GAME's WiLL（京都）
ウォーザード〈タバサ〉（カプコン）	9,299,000	☆CAT'S-㊨	アイリン夢空間（岐阜）
ストリートファイターEX（カプコン）	1,703,000	Ⓚ	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
パズルボブル3〈2.5モード〉（タイトー）	838,443,980	SOLID-S.S	オレンジペコ（愛知）
対戦とっかえだま（コナミ）	4,729,700	SEI君ごめんね DYZこと店員賠償	オレンジペコ（愛知）
X-MEN vs ストリートファイター（カプコン）	3,843,200	TAM	トミームナコ（群馬）
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉（エイティング／ライジング）	41,568,530	BANRI	チャレンジバンバン（愛媛）
ねらってチュー（セタ）	871,170	カンストさせて〜 ZAC-Ristar	ニュー・パンアップ（千葉）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ストリートファイターZERO2〈バーディー〉（カプコン）	3,154,800	GDS-S.O!!	ゲームコーナーフジ（東京）
戦国ブレード〈アイン〉（彩京）	2,190,700	HYAKU-KTL-UGF（福里君）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
セクシーパロディウス〈ビックバイパー〉（コナミ）	6,838,900	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
19XX〈震電〉（カプコン）	19,511,700	おしぼりマン K.N㋒	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ）	−23	DELTA-ばや兄㊤	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ゼビウス／アレンジ〉（ナムコ）	6,345,160	夏コミもE古田シューティングチーム㋱	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）	1,947,400	SPD-水無月愛理 クリアしただけ	ニュー・パンアップ（千葉）
ストリートファイターZERO〈ケン〉（カプコン）	4,244,500	メタルファイターよっしーぷい♡	GAME'S MILK（京都）
ぱくぱくアニマル（セガ）	321,296	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
ヴァンパイア〈モリガン〉（カプコン）	1,922,000	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
レイフォース（タイトー）	9,392,900	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
バツグン〈タイプC〉（東亜プラン）	24,390,180	首領蜂先生㋕	西銀座ゲームプラザ（山梨）
スーパーストリートファイターII〈エドモンド本田〉（カプコン）	2,031,700	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ストリートファイターII'ターボ〈バイソン〉（カプコン）	1,520,300	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ぷよぷよ（セガ／コンパイル）	2,313,064	NOV氏追撃の狼煙 SPD-水無月愛理	ニュー・パンアップ（千葉）
タンクフォース（ナムコ）	1,203,700	ELPAJARILLO	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
スターブレード（ナムコ）	2,336,500	Zn-T	ギャレッソ津田沼&新宿店（千葉）
キングオブドラゴン〈クレリック〉（カプコン）	3,725,800	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
パイプドリーム〈コースA〉（ビデオシステム）	4,103,320	TZW-ART？	トライアミューズメントタワー（東京）
モンスターランド（セガ）	ゴールド8,206	IML-UUU	アイリン夢空間（岐阜）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条5丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（ヴォーク）	2,117,700	YMF	2周目 1周200万
バトルサーキット（グリーン）	3,335,800	DST	ALL 残XO
怒首領蜂（タイプC）	252,647,590	元祖ごいんきょ!!	2-7 火バチ最終
リマルバウト餓狼伝説スペシャル	1,643,500	BOWIE	ALLアンディ 14-2-4
マジカルドロップIII（ひたすらモード）	42,939,710	DKC	LV85
ぷよぷよSUN	236,955	蛙教信者　S.N	ALLむずい 9連鎖
バトルガレッガ	16,170,970	ごいんきょ5号 クリアできましぇーん	ラスボス5面 1172万ガイン
バトルガレッガ	14,019,180	DDO党ウシャ?	ラスボスミヤモト 狂気のランク
バトルガレッガ	13,956,710	T³-吉村聡 Ⓔ君はどこ	チッタ
逆転パズル番長	5,382,500		

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	16,984,720	2度と金借りて やんねェ	ガインALL B連付
バトルガレッガ	13,245,150	(脚)KD	ミヤモト ALL　同上
バトルガレッガ	4,536,710	チッタちゃあちゃん	チッタALL B連付
ストリートファイターIII（エレナ）	228,000	穴うめロースコア	ALL
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	529,800	AKT-(彩)	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	149,300	ロースコア狙い（穴うめ）	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	1,087,100	ZAP	ALL
鉄拳3	4′07″95	AKT	ALL キング
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,231,200	滝上のアメリア	ALL ローレンス
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	883,900	T・Kの弟	ALL

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー丸大長岡店6F　☎0258-32-8817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,645,800	くらげっち12才	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,480,300	セロハンテープ	ALL
ストリートファイターIII（いぶき）	2,671,000	いしだけんたろう	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,345,200	RUSHでクラクラ	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,456,200	シンナー先生	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	1,802,900	ベタベタの手のひら	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,092,300	体液王	ALL
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	2,420,000	こもりん	ALL
ストリートファイターIII（ネクロ）	2,502,000	それぱっか	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	2,224,800	タイヤ交換	ALL

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′08″56	GAR	ALL ポール
鉄拳3	2′34″06	RIA	ALL ジュリア
レイストーム（R-GRAY-1）	11,134,400	(求)組	ALL
湾岸戦争（上級）	9,010,800	M.O	ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,690,400	九印	ALL ダルシム
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	3,124,348	J.B.S	Lv39名人 全消3連24

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7	12,097,900	"猫出没注意" NHK	ALL ポリタンクJ
グルーブオンファイト（天神橋、天神橋）	663,800	"移転騒ぎ" NHK	ALL

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（ヤンニャン）	2,008,100	M.M	ALL(連)残1 108万
ストライカーズ1945（ムスタング）	1,663,900	KLM	ALL(連)
ストライカーズ1945（ライトニング）	1,343,300	TAD	2-5(連) 101万
ライデンファイターズ	53,614,800	Joupiuss. V.R.	ALL(連) ジャッジスピア
怒首領蜂（タイプC）	106,288,320	AEL4-ABE	2-6(連) SHOT
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,402,300	ごめんなさい	2-4 ヒドラ
ソルディバイド（ティオラ）	762,300	ぷよまんあげなくて	1-13 ラスボス

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,441,100	YMF	2-1
ソルディバイド（カシュオン）	2,451,200	コンバット越前 やりやがったな!	2-2
ソルディバイド（ティオラ）	2,099,800	このやろう! うわぁー!	2-1
レイストーム（R-GRAY2）	26,013,500	せっかくだからこの赤い扉を選ぶぜ!	ALL (同)
レイストーム（R-GRAY1）	7,321,200	ドリツィン（スコア募集中）	5面 (同)
バトルガレッガ	15,946,730	T³-S.Y(は) Ⓔ君はどこ?	ALL　Ⓑ連 ボーンナム
バトルガレッガ	14,736,800	T³-S.Y(は)（練習中）	ALL　Ⓑ連 ミヤモト
ブレイカーズ	17,971,900	ZZZ 来店ありがとう	ALL　ノーミス ショウP×13
出たな!!ツインビー	3,177,050	TBC	2-4 (連)無
バトルサーキット（イエロー）	24,017,800	MHA	ALL (連)(同)なし

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′20″93	AHO	ポール
鉄拳3	1′38″18	FJK	吉光
鉄拳3	3′32″26	WAN	風間仁
D&Dシャドーオーバーミスタラ	4,024,719	T・U	ALL エルフ使用
D&Dシャドーオーバーミスタラ	3,600,291	ディムズディル	ALL ファイター使用
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,031,200	SNT	ALL クラウザー使用
ストリートファイターIII（いぶき）	2,152,200	ZAŌ-HIR	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,483,400	ANA梅ざんス・FJK	ALL
ストリートファイターEXプラス	2,635,900	P☆S	ALL 豪鬼使用
ストリートファイターEXプラス	2,624,500	Pもう少しで300万…AJA	ガルダ使用、2ミス、ALL

達人＆ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	12,529,040	PYB-ADM、V IP山本愛様の下僕	ALLボーンナム
バトルサーキット（ブルー）	9,207,100	FOOL-FOX	ALL
ストリートファイターEX、プラス	2,624,500	GDU	ALL豪鬼(連)(同) 10本おち!
ソルディバイド（カシュオン）	1,495,600	DYB-リオ	第一形体(連)
鉄拳3	2′30″85	440	ALL 吉光

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（アナカリス）	766,500	XES	ALL
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	743,700	BEE	ALL
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	532,900	CBA	ALL
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	528,000	CAP	ALL
バトルサーキット（シルバー）	4,372,600	AHO殺陸軍人森の要性（師範代）	ALL
紫炎龍	14,445,280	?	13-7 連付
マジカルドロップ3（ストーリー）	3,973,192	DKC	
鉄拳3	1′53″10	ZST	ALL ジュリア
鉄拳3	1′58″16	水無月　五月	ALL シャオユウ
鉄拳3	2′30″15	ZST	ALL ガンジャック

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2の6の6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー	1,297,200	MOR-リリス	ALL リリス
ヴァンパイアセイヴァー	1,336,000	スタミナ太郎	ALL フェリシア
鉄拳3	0′55″16	GLA	ALL ヨシミツ
鉄拳3	1′19″55	H&H-NOA	ALL (連) シャオユウ
わくわく7	32,396,000	スーパー-Ⓙ	ALL (連)(必) ダンディ
怒首領蜂（タイプC）	244,231,360	連コイン星人	2-7
バトルガレッガ	15,006,660	S・F	ALL (連) ボーンナム
レイストーム（R-GRAY1）	15,033,300	H/S 沢渡ほのか♡	ALL
レイフォース	8,287,500	PGP-まちゃみ	ALL (連)
アルティメットエコロジー	2,462,000	[渡]	ALL (連)

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	275,091,310	SWY	2-7 ショット強化
鉄拳3	51″33	わっと（ごちそーさま）	ALL ポール
鉄拳3	2′01″36	KKY-いなりん	ALL ジュリア
アルカノイドR	697,360	GPS	ALL　裏面 イージー
レイストーム（R-GRAY1）	16,211,600	KRS-ゆのっぴい	ALL
バトルガレッガ	13,659,300	おれ。	ALL ボーンナム
FIA（5-WAVE）	1,481,050	TYR-JOO	ALL　残1 F-16

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バトルサーキット（ピンク）	35,166,200	花山　薫	ALL(連)(同) 残5777G
★バトルサーキット（グリーン）	29,774,700	花山　薫	ALL(連)(同) 残4666G
★ストリートファイターIII（エレナ）	4,679,800	魔B党-K.O	ALL(連) ①236万
★ストリートファイターIII（ショーン）	4,410,700	魔B党-K.O	ALL(連) ①219万
鉄拳3	1′29″96	SHADOW	ALL(連) シャオユウ
バトルガレッガ	13,186,270	(脚)KD	ALL ミヤモト
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,845,300	夢なりし-D	ALL　東 SSS×19
★バトルサーキット（イエロー）	45,118,700	花山　薫	ALL(連)(同) 残7635G
鉄拳3	2′12″10	左肩に違和感が出た為ストIII休業中Ⓑ	ALL(同) 風間仁
ヴァンパイアセイバー（バレッタ）	873,400	H・RYUNE	ALL 入荷30日

プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′27″23	ウルウルラブリン	ALL 吉光
ライデンファイターズ	51,630,140	PLO-鉄道部長[名]	ALL ジャッジスピア
X-MEN　VS.ストリートファイター	1,401,800	Y.H（店のミスです。）	ALL 春麗ウルヴァ

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI	11,639,250	Y'-GTO おしりウルフの弟	10周年記念
★パイプドリーム	4,103,320	TZW-ART?	Aコース 連付き
鉄拳3	1′31″98	小幡雅克26才 星白金あつし夫	レイウーロン
マジカルドロップIII（ストーリーモード）	8,426,840	店長感謝!ZAC-Ristar	サン使用
バトルガレッガ	14,410,790	ZKB-JAC	ALL ボーンナム
ライデンファイターズ	54,591,650	DBL-らじあめ㊥	ジャッジ スピア
トリオ・ザ・パンチ	2,365,800	超モアイ柴田	
モンスターレア	929,670	ZAC-Ristar	ALL残×0 ボス稼ぎなし
ヴァンガード	260,410	Y'-GTO	6周目の ラスト
ストリートファイターEXプラス	2,285,500	MG-石橋	ザンギエフ♡ ガルダ4人目

チャレハイ通信

●トライアミューズメントタワー（東京）
★ハイスコアはじめました。つきましては，ハイスコアラー募集中。新・旧問いません。ご来店お待ちしております(トライアミューズメントタワーハイスコア向上委員会会長)。

●ICサービス砧＆狛江店（東京）
★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷しました。『バーチャロンDX』対戦台あります。レトロゲームも『達人王』等いろいろあり。昼時はメチャクチャ対戦が熱い！

●ゲームインセブンアイランド（神奈川）
★『電車でGO!』は1プレイ100円ですのでお得です。『ヴァンパイアセイヴァー』大人気稼働中!『ときめきメモリアルおしえてyour heart』2台あります。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷しました。対戦等，結構楽しいと思います。それと当店では，旧ゲームがだいぶ盛り上がっております(対戦，1P)。ぜひ遊びに来てください。

●ゲームイン遊'S草加店（埼玉）
★まだまだ未熟でハイスコア集計にいたらない部分もありますが，スコアラーさんからのご意見をどんどん聞き入れて，がんばって盛り上げていきたいと思っています。P.S.『怒首領蜂』Aタイプクリア者を求めています。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
★当店，ただいまハイスコアラー募集中です

○○○**CHALLENGE! HIGH SCORE!**○○○

竹芝アミュージアム　東京

港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド	2,899,300	JAG-MIYA氏 エキスパート	2-5 カシュオン
ソルディバイド	2,300,500	MIS(由) 君主	2-2 ヴォーグ
ソルディバイド	1,057,800	MIS(由) オレも、オレもさん	4面ボス ティオラ
鉄拳3	58″28	MIS(由) オレが、オレがさん	ALL 吉光
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,700,000	B.D	ALL ジョー東
とべ！ポリスターズ	342,310	HOT氏(店)	7面 (連)付
バトルガレッガ	13,567,010	榎本加奈子は米屋の娘。まんぼちめぞー	ALL ボム(連) ミヤモト
ダライアス外伝	10,617,390	カトケン OYAG プロデュース	ALL 5機設定 Vゾーン
ブラックドラゴン	217,250	び び び び び び び び び	5面 (連)付
ジョイフルロード	814,650	O-YAG きぃちぃがぁい	8面で閉店

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4の2の6 グリーンビル赤坂 ☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー	674,100	A=A	
グルーヴォンファイト	608,000	NAMKO	
ソルディバイド	485,700	A	
サボテンボンバーズ	5,114,700	N♡M	
ガンバード	442,700	A	
ライデンファイターズ	17,206,480	BEE	

赤羽ニューオリンピア　東京

北区赤羽2-10-5 ☎03-3598-0205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳3	39″83	S.Y	ALL(連)(同) ポール
鉄拳3	57″75	ヤンキー	ALL(連)(同) 吉光
鉄拳3	1′06″98	S.Y	ALL(連)(同) シャオユウ
鉄拳3	1′33″01	S.Y	ALL(連)(同) 風間仁
鉄拳3	1′53″15	YMO	ALL(連)(同) レイ・ウーロン
鉄拳3	1′20″61	ヤンキー	ALL(連)(同) ニーナ
鉄拳3	3′57″43	S.Y	ALL(連)(同) ロウ
ソルディバイド	2,131,600	AKI	2-3(連)(同) カシュオン
ライデンファイターズ	53,622,750	GAP	ALL(連)(同) スレイブ
レイストーム	28,231,550	T.K	ALL(連)(同) RG-2

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	823,200	MARCO	ALL (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,493,200	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALLP×0 (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,205,100	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALLP×0 (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	749,000	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALLP×1 (連)・(同)
ストリートファイターIII（ケン）	3,621,600	灰色	ALL (連)
★ストリートファイターII（E・本田）	2,031,700	GSM-YBK -つる	ALL (連) R42、爪3
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,922,000	GSM-YBK -つる	ALL (連) D×8
バトルサーキット（ピンク）	23,944,000	灰色	ALL (連)・(同)
バトルサーキット（グリーン）	26,969,400	GDS-S.O!!	ALL (連)・(同)
★ストリートファイターZERO2（バーディー）	3,154,800	GDS-S.O!!	ALL(連)・(同) P×17

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	200,670,970	OMK-スーパチキン君	2-6 HIT819
バトルガレッガ	13,222,160	松山祐一	ALL ゴールデンバット
スカッドレース（初級、昼）	2′18″37	D.HillCP.H	F-1レース
★スカッドレース（上級）	2′31″84	YAP(爆)隊員	F-1T.A
ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	79,700	DMC-チョイ	ALLボース スなし
★ストリートファイターEXプラス	2,900,800	GSM-亀	ALLガルダ 有
レイブレーサー（中級T.T.）	2′31″932	D.Hill（D.H）	

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3 J-BOX1F ☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グルーヴォンファイト	1,138,100	おみおみ♡MIS	ALL R×4
ソルディバイド	2,481,400	JAG-MIYA氏	2-2 ヴォーグ使用
ソルディバイド	1,540,700		きょーりゅー カシュオーン
★さるかにハムぞう	230,027	JAG-哲氏	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	3,120,500	JAG-MIYA氏	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	3,076,000	チャムチャム♡	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,441,500	まちりん♡	

プレイスポット　すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1 ☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド	2,652,600	JAG-MIYA氏	2周目5面 カシュオン(連)有
怒首領蜂（タイプB）	130,332,470	ってゆうか常盤貴子のパイオツでかすぎ	2周目5面 SHOT強化
ヴァンパイアセイバー	入荷しました		通信対戦台 1P側のみ(連)付き
ストリートファイターEX	1,483,000	SnRun-y	ALL ケン ガルダ有り (連)有
ストリートファイターEX	1,461,300	(松)	ALL D.ダーク ガルダ無し (連)有
ストリートファイターEX	1,231,300	HARTHOUSE 同好会メンバー募集	ALL サンギエフ ガルダ無し (連)有
ソニックウイングスリミテッド	2,236,100	渋谷鮫	ALL 真尾まお (連)有
バトルガレッガ	15,274,230	NGT-キャサ夫	ALL 4号機 勲章落ち B(連)有
天地を喰らう（張飛）	5,217,300	B.D	ALL 金仙丹×2 (連)有
天地を喰らう（関羽）	5,276,800	KTC-MN	ALL 金仙丹×2 (連)有

ゲームパリティビット　東京

渋谷区笹塚1の57の10 笹塚駅前ビル2F ☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ネオボンバーマン（バトル）	20WIN	UUU-STI(た)	ALL 割と面白い。
ネオボンバーマン（ノーマル）	282,900	uuu-STI(た)	ALL もうやらん。
ロジックプロ（1P）	71,000＋α	FRE-⊘2-JIN	ALL ロジIIはシメる！
ロジックプロ（2P同時）	109,844	GMC-NIXと FRE-⊘2-JIN	ALL ロジII入れるの？
鉄拳3	3′02″11	FRE-⊘4JIN	ALL エディ
紫炎龍	4,643,810	FRE-⊘1-ZIN	？面 ゲーム不足。
スラッシュラリー	3′10″41	ATŌ-⊘9-BYŌ（田中）	ALL 来店アリガト

ICサービス船橋店＆経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2 ☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	4′16″61	猪谷　英一郎	ファラン使用 ALL（船橋）
ストリートファイターIII（ユン）	2,699,700	阿部尋宜様とその下僕帯みちあき	ALL（船橋）
ストリートファイターIII（オロ）	1,997,400	コーヘイ	ALL（経堂）
WARZARD（タオ）	740,600	吉原　豊	Lv1N 7面（経堂）
レイストーム	7,894,750	古式大好き	R-G.2 6面（経堂）
戦球	2,489,530	A.O	腕前Lv70 98点（経堂）
ゲーム天国	6,337,040	ヤッパリ館林 T-nac	ブーベラ使用 5面（船橋）
究極タイガーII	10,175,260	R.H	1P使用 ALL（船橋）
エイリアンvsプレデター	4,647,400	ぺん	ウォーリア ALL（船橋）
ライデンDX	5,494,530	桑名　寛之	初級コース ALL（経堂）

ICサービス砧＆狛江店　東京

世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	2,901,600	OMI	ALL 砧店
ストリートファイターIII（いぶき）	1,975,100	AXL	ALL 狛江店
鉄拳3	1′47″15	TTR	ALL ポール狛江店
鉄拳3	3′21″43	ZCT	ALL 花郎　狛江店
バーチャファイター3	1′43″15	OMI	ALL タカアラシ砧店
バーチャファイター3	2′19″46	コイン中国	ALL ラウ　砧店
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	875,000	EMU	ALL 狛江店
ときメモ対戦パズルだま	1,720,700	W-1	ALL 狛江店
セクシーパロディウス（シュティングスター）	531,200	Y.M	砧店
レイストーム（R-GRAY2）	12,259,950	K.T	砧店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京

杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター ☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロービースト）	42,325,600	マサル。	ALL(連)(必)
★プリクラ大作戦（クララ）	38,768,300	LKR	ALL(連)(同)
★プリクラ大作戦（キララ）	37,361,400	ATL-まい'ん木え本桜とエンゲージ	ALL(連)(同)
★プリクラ大作戦（グレイ）	37,822,300	LKR	ALL(連)(同)
★ナムコクラシック（ゼビウスアレンジ）	6,345,160	夏コミもE古田シューティングチーム(め)	ALL(連) E×3クリア
★マネーアイドルエクスチェンジャー	7,616,126	SAL	CPU対戦 ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	4,080,106	手淫中毒患者	ALL(連)
バトルガレッガ	16,058,090	トリ修業中	クリア(連) ボーンナム

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルマジロレーシング（障外）	0′37″75	MSO-LIE(天)	ノーミス ALL
★アルマジロレーシング（スプリント）	0′38″65	小幡雅克26才 ZKB-LEDrf	ALL
鉄拳3	0′55″60	小幡雅克26才 FMK-こまつゆ	(連)(必)ALL 1本負け吉光
鉄拳3	1′16″63	DNB ナイトイーグルの砦	(連)(必)ALL シャオユウ
スカッドレース（上級）	2′31″90	YAP(爆)隊員	TA 完走 F1 MT
★ソルディバイド（ヴォーグ）	2,934,700	Mr.まさし君	(連)付 2-5
★ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	107,500	Mr.まさし君	ALL ランク1
ネオボンバーマン	272,350	小幡雅克26才 ボンバー森尾	ALL
★タンクフォース	1,203,700	EL PAJARILLO	ALL2up 残1

プレイシティキャロット一橋学園店　東京

小平市学園東町1-4-33 ☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	967,000	B.J	ALL
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	958,200	B.J	ALL
鉄拳3	1′29″23	K.S	ALL (必) シャオユウ
鉄拳3	2′13″13	これで最後かな(す)	ALL (必) ガンジャック
鉄拳3	2′13″98	HE8（平八少年）	ALL (必) ジュリア
鉄拳3	2′37″05	S.N	ALL (必) クマ
レイストーム（R-GRAY1）	15,159,050	LOUD	ALL
アルカノイドR	654,110	AO平太	ALL 残0 ノーマル表面
バトルガレッガ	13,554,440	真宮寺サクラー	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	14,067,890	真宮寺サクラー	ALL Gバット

プレイシティキャロット花小金井店　東京

小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	20,872,765	SG-TOM	ALL (連)付
電電ファイターズ	44,268,880	CRAMP	ALL (連)付 スレイブボタン付
ソルディバイト（魔法使い）	1,002,300	女はつらいよ。	(連)付

TAITO INN　町田　東京

町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（オロ）	4,160,500	CYR-クイック -WARRICR	ALL(連) 鬼神力
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,598,700	巨乳94cm（爆乳クィーン）	ALL(連) ジェットアッパー
★レイストーム（R-GRAY1）	17,180,700	FUS	ALL(必)
★レイストーム（R-GRAY2）	28,649,800	T²-WIZ	ALL(必)
ヴァーサスネットサッカー	+38	Mr.ぴよぴよ君	ALL
デイトナU.S.A.（上級）	3′07″04	ぎるはま(爆)隊長	T.Aモード完走
USネイビー	2,327,360	アダム倶楽部	ALL(連)
テトリス	L.I.N.E 588	P42（時間切れ）	カンスト時のライン数

……が，物がないんです物が!たこまる氏のホームページ見ましたが，普通すぎです。もっと切れてほしい。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『ヴァンパイアセイヴァー』入荷!男女問わず，リリスは中パンチカラーが大人気!なぜ？

●GAME'S　MILK（京都）

★遠征者の方は気軽に声をかけてください。もしくはノートの遠征者コメント・コーナーに記入してください。

●タウンスポットプレイランド（大阪）

★アイリンにいったときお世話になった人，ありがとうございました。『怒首領蜂』のビデオ高く買います(飯付き)。by ★PIG'Sーケンイチ(『Gーダライアス』全一予定)

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★『鉄拳』も『セイヴァー』も熱くやってます。コミュニケーション・ノートも完備。ぜひ来てくださいね。　担当　氷室

●イーストランドファミリーガーデン（岡山）

★業務用『ときめも』ポスター残りわずかです。お早めに。

●PC島大前店（島根）

★『鉄拳3』の大会バンバンやります。ポール，仁，ファランがくるぞ！

●青木玩具（長崎）

★今月からゲーム機復活!『首領蜂』もうすぐ消滅します。つぎは『ヴァンパイアハンター』が入荷されているでしょう。　担当 VIC

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえだま	3,799,800	J.T	59個シン23 連鎖　ALL
テトリスプラス	1,451,500	伊どり＝小林	百万の位1が 省かれている
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	48,049,156	パノッティーSAT	MAX31連 鎖　超人
さるかにハムぞう	28,834	ムズいっスよコレ	参考記録 5面
鉄拳3	3′32″45	FDH（千葉サラム）	花郎
ソルディバイド（カシュオン）	1,342,800	K-Wachs,	なし
バトルサーキット（イエロー）	27,013,100	YVA（横浜ビクトルの会）副会長	ALL　ノーミス
レイストーム（R-GRAY1）	14,710,150	TTR	ALL
ダイエットGoGo	3,156,422	TW200〔カスタム〕	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	3,197,700	Leonhard	サバイバル P×11ゴウキ

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロー）	20,753,300	CCB	ALL
バトルサーキット（ピンク）	19,231,200	KLS	ALL
鉄拳3	1′53″06	SHU	ALL 吉光
鉄拳3	2′02″98	SHU	ALL ジュリア
バトルガレッガ	11,682,480	穴埋めIR₂C	7面 ガイン

ゲームイン遊'S草加店　埼玉
草加市高砂2-2-28　☎0489-43-8891

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプB）	137,924,170	DBL-ZKB-NAI	2-7　蜂
怒首領蜂（タイプC）	324,438,240	DBL-ZKB-NAI	ALL
紫炎龍	53,773,370	NJR	ALL
ストリートファイターEXプラス	2,587,600	SnRun-y	ALLケン
バトルサーキット（ピンキー）	13,670,300	江戸の黒豹	ALL
鉄拳3	1′04″26	GKK-ろっど	30秒おち
ソルディバイド	2,381,200	TMS-EGO	一応です
マネーアイドルエクスチェンジャー	2,211,922	AAO	
ライデンファイターズ	51,842,800	K.T	スレイブ ALL

タイトーイン戸塚西口店　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,363,900	みっく	2-3
バトルガレッガ	16,569,990	ばお	ALLガイン トリ290万＝

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
とべ！ポリスターズ	620,430	CYR-BAD	ALL　連付
★ストリートファイターEX	1,703,000		ALLケン Ⓟ×？
ライデンファイターズ	53,560,570	KSR-JPT井上	ALLスレイブ (連)(同)
★スターブレード	2,336,500	Zn-T	ALL　(連)
鉄拳3	56″06	TXR-T:M	ALL吉光 あと10秒？
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	6,972,130	ZAC-Ristar	サン使用 9面
バトルガレッガ	15,483,060	GEBOKU　♡	ALL ワイルドスネイル

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′37″45	バイクのない 人生なんて	ALL 吉光
鉄拳3	1′46″83	ふがく	ALL ポール
鉄拳3	2′44″40	KOM	ALL 仁
鉄拳3	3′26″69	ZYX	ALL 花郎
鉄拳3	3′42″36	ふがく	ALL ロウ
鉄拳3	4′53″15	AKI	ALL キング
鉄拳3	6′09″85		ALL エディ
ぷよぷよ　SUN	1,016,148	D高校2年ぷよマスター石井雄太	ALLふつう MAX17連

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	2,873,000	STG-福助	2-5
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,806,300	うき	2-3
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,793,700	STG-福助	2-5
ギャルズパニックS	1コインALL	KAZUO	
レイブレーサー（中級T.T.）	7′30″967	穴ウメ君1号	12周設定
バーチャストライカー2	＋8（得8失0）	井澄龍造	アルゼンチン ALL
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	3,459,186	Y.Y	サン使用　9 面まで
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	20,351,490	Y.Y	ふつうモード LV48まで
ぷよぷよSUN	415,612	サン・SUN	MAX10連 鎖ふつう

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海万里の長城（北京）	721,760	9MH	ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	80,100	10万なんてどうやっても無理　IQ？	ALL ランク1
ザ・ハウス・オブ・ザ・デット	74,100	ACE氏やったっス一浪	ALL ランク1
怒首領蜂（タイプC）	141,169,620	V・FIZZ-J・K	2-6ボス前 SHOT強化
怒首領蜂（タイプB）	72,373,040	D-LOOP-J	2-5中半 SHOT強化
怒首領蜂（タイプA）	59,114,780	A号機始めました der ONKEL	2-2 レーザー強化
バトルサーキット（ブルー）	3,231,100	帝王	ALL マスプロ無
バトルサーキット（ピンク）	26,456,100	SNT(新)	ALL 残×1
モンスターランド	3,736,020	7年ぶりにやった	GOLD 2323

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	337,968,460	DBL-ZKB-NAI	2周ALL 残1
怒首領蜂（タイプA）	116,694,170	RSK-ぱすてる	2-4
★セクシーパロディウス（ビックバイパー）	6,838,900	VMT-ABU	ALL　1周 212万
バトルガレッガ	15,371,280	もっと浦野先生向上委員会	ALL ボーンナム
ガンバード（マリオン）	2,140,500	TAD	2周ALL (連)
バトルサーキット（イエロー）	43,032,400	SnRun-y	ALL　(連)(必) 残0
バトルサーキット（ブルー）	25,015,100	SnRun-y	ALL　(連)(必) 残0
鉄拳3	1′06″73	もっと月角先生向上委員会	ALL ポール

ニュー・パンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（タイプC）	382,561,120	DBL-ZKB-NAI	2周ALL ショット強化
怒首領蜂（タイプC）	243,086,210	YMN-強化別希望者	2-7　コア あと15cm
★ねらってチュー	871,170	カンストさせて〜 ZAC-Ristar	ALL
鉄拳3	0′46″16	RIK-てんちょー SKO	ALL (連)付　ポール
鉄拳3	1′32″83	.Z.	ALL (連)付　吉光
アクウギャレット	10,888,110	ラーメンよくできる人　かぶぅぅぅぅぅ	ALL　(連)付 ノーミス
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,001,600	いえる・死ねる・こえ〜俺だけ無理です	クリアしてないのだ〜
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	648,400	OMG	クリアだけ
★ぷよぷよ	2,313,064	NOV氏追撃の狼煙 SPD-水無月愛理	ALL　(連)付 Ⓑ939
★ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,947,400	SPD-水無月愛理 クリアしただけ	早乙女 18連鎖

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′59″41	石岡ナムコランドからの使者	ジュリア
鉄拳3	4′41″00	アナウメっス	ガンジャック
ストリートファイターEX	1,058,600	WH56	ブルム
ゲーム天国（セリア）	7,444,550	CF-SSS	タイムアタック
ゲーム天国（セリア）	5,020,080	CT-SSS	ノーマルモード

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド	2,510,500	あしかわカスひろ	2-4 ティオラ
★ストリートファイターIII（ケン）	3,871,100	KMC-IZA	ALL
★レイフォース	9,392,900	KMC-T.K	ALL
★ストリートファイターII' ターボ（バイソン）	1,520,300	KMC-T.K	ALL
ストリートファイターII' ターボ（ガイル）	1,426,800	TNP-KSI氏 160万見えない	ALL

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′56″73	MND	ALL ロウ
鉄拳3	1′36″92	BAG	ALL 吉光
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,236,000	BAG	ALL
ライデンファイターズ（J.S）	46,763,030	TSR-AXE	ALL
アルカノイドリターンズ	590,470	K.M	ALL
トップスケーター（EASY）	601,028	TEP	ALL アッシュ
電脳戦機バーチャロン	4′44″78	TSR-AXE	ALL 2本制ライデン
バーチャファイター3	1′40″56	TEP ウルフ嫌い！	ALL カゲ
バルキューブ	745,840	TSR-AXE	Lv21

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロー）	40,281,600	ネギ	ALL　(連)(必) 残＝0
★バトルサーキット（ブルー）	26,758,200	SnRun-y	ALL　(連)(必) 残＝1
★バトルサーキット（シルバー）	25,335,700	おしょう	ALL　(連)(必)
鉄拳3	1′14″66	TAM	ALL　(必) 吉光
鉄拳3	2′02″05	TAM	ALL　(必) ロウ
ストリートファイターEX	1,559,400	SnRun-y	ALL　(連) ケン
★X-MEN VSストリートファイター	3,843,200	TAM	ALL　(連)(必) ストーム＆春麗

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′40″489	Dt中村	レース
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′47″801	マスタ吉君	T.T
アルペンレーサー2（テクニカル）	1′57″058	Dt中村	レース
アルペンレーサー2（テクニカル）	2′09″109	Dt中村	T.T
ビクトリーラップ（ハイスピード）	2′26″75	マスタ吉君	完走
ブロップサイクル（ストーリー）	10,185	マスタ吉君	完走
鉄拳3	5′01″45	S.佐々木	ALL ロウ
上海　万里の長城（北京）	549,440	Dt中村	R-25

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（グリーン）	15,031,100	HARD-TORA	ALL (連)付　(同)付
バトルサーキット（ブルー）	14,024,100	HARD-M.M	ALL (連)付　(同)付
★ストリートファイターIII（オロ）	4,286,000	ASS-ニッシー西 かなり職人です	ALL　連付
ストリートファイターIII（ショーン）	3,392,000	ASS-ニッシー西	ALL　連付
ストリートファイターIII（エレナ）	3,348,900	ASS-ニッシー西	ALL　連付
バトルガレッガ	13,824,020	FERC-AB平 客が少なすぎる！(怒)	ALL　連付 ゴールデンバット
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,535,000	FERC-NAD 新入荷です。	ALL　連付 同付

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（グリーン）	23,996,200	林さん最近冷たいっすよ	ALL (必)付
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,492,300	DDT　私の本名は望月です	ALL ギース有ダック
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,520,500	DDT　私の本名は望月です	ALL ギース有ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,470,100	DDT　私の本名は望月です	ALL ギース有望月
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,244,100	DDT　私の本名は望月です	ALL ギース有ボブ
マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	ベアランド前橋 M.M	チャリオット 6マス

Pia festa　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リッジレーサー2（中級）	2′21″489	スコアラー募集中！大ピンチ♡	MT
ザ・キングオブファイターズ'96	771,200	スコアラー募集中！だれでもOK♡	ALL
レイブレーサー（初級）	2′16″720	スコアラー募集中！今月も申請者なし♡	MT
レイブレーサー（中級）	2′30″678	スコアラー募集中！居るのは♡	MT
レイブレーサー（上級）	3′17″760	スコアラー募集中！対戦馬鹿ばかり♡	MT
レイブレーサー（最上級）	2′15″243	スコアラー募集中！もう終ろか？♡	MT
ラストブロンクス山梨番外地（ナギ）	3′37″23	スコアラー募集中！だれか来てくれ♡	ALL
エースドライバー（初級）	2′55″36	スコアラー募集中！対戦マン多すぎ♡	MT
エースドライバー（初級）	2′55″95	スコアラー募集中！押忍！オラ悟空♡	AT

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU）	7,438,412	NGP-ANP	ALL 100×7
マネーアイドルエクスチェンジャー（1P）	2,819,911	NGP-両替(研)-ANP	LV99＋α 21連64点
★バッグン（タイプC）	24,390,180	首領蜂先生	ALL 残B×4
もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,572,880	NGP-ANP	ALL 全消×9
でろーんでろでろ（ふつう）	8,763,700	NGP-ANP	ALL 全消×1 50万
鉄拳3	1′32″75	FEE	ALL シャオユウ
鉄拳3	1′12″51	HIDE	ALL ポール
鉄拳3	1′13″85	HIDE	ALL 吉光
★ばくばくアニマル	321,296	NGP-ANP	ALLおじょうず 金貨×6

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1-54　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トップスケーター	345,846	Y.N	
鉄拳3	1′06″35	TAA	ポール
鉄拳3	3′14″05	GPT-LEE	ニーナ
スカッドレース（初級　夜）	1′53″04	S・W	マクラーレン F1 MT
スカッドレース（中級）	2′34″42	S・W	マクラーレン F1 MT
スカッドレース（上級）	2′35″85	JAC	マクラーレン F1 MT
ソルディバイド（カシュオン）	2,138,300	TAA	2-2
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	3,538,600	HiT	
怒首領蜂（タイプC）	214,359,920	ABE-DAR	2周目7面
怒首領蜂（タイプC）	166,120,910	TM	

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（グリーン）	3,461,100	プリンスからの使者 神龍拳	STAGE8
対戦とっかえだま	2,215,500	TMN・キリハラ↓	25連さで限界 1cALL　シン
デッドオアアライブ	2′54″00	夕日からの使者 もちけそ	おめでとう碇君。おめっとさん！
クオース	208,770	体毛マスター えーじ	5-7 でも耳毛はない。
怒首領蜂（タイプA）	118,084,260	ASD-TMY	S強化2-4 MAX 366
怒首領蜂（タイプB）	128,535,820	ASD-TMY	S強化2-5 HIT 545
怒首領蜂（タイプC）	169,957,500	ASD-ザバダック 1周目ヘタです。	S強化2-7 HID 588
レイストーム（R-GRAY2）	23,354,300	FGN-TMY	ラスボス死亡

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	543,200	はせガン（最悪）	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	589,400	あいだ☆れいれい	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	720,600	あいだ☆ばれった	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	587,100	あいだ☆きゅうびい	ALL
ロジックプロ	31,260	HRO	ALL パリコース
デッドオアアライブ	2′59″41	ELY(す)	ALLノーマル かすみ
デッドオアアライブ	2′28″75	ELY(す)	ALLバースト かすみ
ソルディバイド（カシュオン）	1,587,700	YYY(連)	2-2
アルマジロレーシング	42″30	穴うめ君	スプリント

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（リリス）	1,310,700	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	621,700	☆DOG'S-(と)	ALL(連) 初クリア
ヴァンパイアセイバー（ビクトル）	608,500	MIZ神-ZZ(か)	ALL(連) 初クリア
ソルディバイト（ヴォーグ）	2,509,000	ルリちゃん	3位　君主 (連)(必)
紫炎龍	58,747,050	近江からの使者	全2周ALL (連)
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	46,117,728	★Pig's-ケンイチ	ALL 超人
★ウォーザード（タバサ）	9,299,000	☆CAT'S-(石)	ALL(連)(必) Lv31
★モンスターランド	G 8,206	IML-UUU	ALL(連)(必)
サラマンダ（1P）	992,400	★Pig's-ケンイチ	2-3 来店記念
ギャルズパニックS	1コインALL	かる	ALL

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′19″86	MR.	吉光
鉄拳3	1′35″61	KAZ	ポール
鉄拳3	3′36″71	KAN	ロウ
鉄拳3	3′58″48	D.S	仁
鉄拳3	4′14″45	AZ3	リン
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,570,100	MAC	
ストリートファイターEXプラス	1,802,300	NOY	ガルダ
バトルサーキット（グリーン）	3,800,000	INA	ALL
怒首領蜂（タイプC）	106,403,100	たむら	
魔法大作戦（ミヤモト）	2,539,800	金星天国	

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプA）	168,130,670	冥邪剣	2-6 C(連) レーザー
怒首領蜂（タイプB）	40,874,890	誰かぬいてー	1-6 C(連)
怒首領蜂（タイプC）	163,868,050	べーたな	2-7 C(連) ショット
ロジックプロ	68,654	佐藤あげたん	ALLローマ ノーミス
パズルボブル3（2.5モード）	234,419,050	ASG一如月浪人一 RIN	ALL　表 激甘
パズルボブル3（対戦モードふつう）	30,035,040	ASG一如月浪人一 RIN	ALL チンクル
セクシーパロディウス（こいつ）	279,000	本気プレイ	3面
ソルディバイド（カシュオン）	643,400	穴ウメ　JR.	何面なんだ？

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館BIF　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	1,014,000	クリアできねー END	7面
ソルディバイド（ヴォーグ）	934,100	ナイスグラザー	？面イッター
パズルボブル3（2.5モード）	576,936,740	穴ウメでゴメン SOLID-S.S	ALL
アルマジロレーシング（スプリント）	45″25	Macco	ボーリング 41点
アルマジロレーシング（スプリント）	39″96	鍛冶屋	ボーリング 42点
アルマジロレーシング（障害）	44″06	鍛冶屋	ボーリング 46点
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	654,700	ねこうけみさと	ALL　3本
ヴァンパイアハンター（フォボス）	1,348,500	1年ぶりじゃこんなもの　ふぇすた	ALL　3本
タンクフォース	393,900	(ぼ)	RD-16

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
GROOVE ON FIGHT	943,100	Ⓩ=	ALL お梅＆お種
バトルサーキット（イエロー）	32,117,500	K.M君ニクソゲー マスター様	ALL連・同
怒首領蜂（タイプC）	267,120,800	NAL	2-7　連 火蜂
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,749,200	穴うめ君	2-3連・同
バンパイアセイヴァー（オルベス）	429,700	穴うめ君その2	ALL
★パズルボブル3（2.5モード）	838,443,980	SOLID-S.S	ALL 表面
バトルガレッガ	16,099,080	NAL	ALL　連 ボーンナム
★対戦とっかえだま	4,729,700	SEI君ごめんね DKZこと店員倍損	ALL　連 ＝名取使用
マジカルドロップC（ひたすらモード）	23,727,188	YAS(は)	ふつうから Lv56

ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-9　梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′45″85	H・M	ALL 吉光　選隊
ストリートファイターIII	3,178,700	新＝　万佐典	ALL イージー選隊
首領蜂	7,019,290	稲垣　英樹	選隊
マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999＋α	YAS(は)	選隊
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	12,286,092	YAS(は)	選隊
バトルサーキット（イエロー）	23,666,700	PHGSY-KCN -TWO	ALL　天帝 有　ゆき
ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	2,933,800	PHGSY-NOZ	ALL 幻影＝　ゆき
野球格闘リーグマン	287,720	MZB	ALL グリーン　ゆき
バーチャファイター3	2′22″42	IKE ひまつぶしスコア1	ALL ラウ　ゆき
対戦とっかえだま	25連鎖	PHGSY-KOT ひまつぶしスコア2	対バニラ ゆき

ゲームセンター　ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（エイリアングリーン）	23,847,700	SKM-地上絵(委)	ALL　残0 金3901
バトルサーキット（イエロービースト）	22,998,500	NMR-ミッチー	ALL　残0 金3812
バトルサーキット（サイバーブルー）	21,396,500	SKM-地上絵(委)	ALL　残1 金3041
エグゼドエグゼス	6,421,200	参考からあげ松井君	5設
		5月25日には非常 集ってもらい非常に	に多数方々が うれしかった
		です。5月31日を 店になりましたが、	もちまして閉 またどこかで
		会うことでしょう。 13年間ありがとう	いままで、 。この店のこ
		とは、死ぬまで、わ ないでしょう。	すれることは

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	3,500,300	ラスボス頭おかしいのでムリ	ALL (連) 4本落ち
ストリートファイターIII（リュウ）	3,335,700		ALL (連)
ストリートファイターIII（ショーン）	2,899,700		ALL (連)
ネオボンバーマン（ノーマルモード）	307,950	才能を世に YAG	ALL
バトルサーキット（イエロー）	21,542,000	イカ臭	ALL
鉄拳3	1′28″35	河原町YOUキング	ALL ポール
ストリートファイターEXプラス	2,614,900	GDU 1本負け	ALL (連) 豪鬼
ストリートファイターEXプラス	2,372,200	大門	ALL ガイル
バトルガレッガ	13,752,200	大門	ALL (連) ゴールデンバット

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′31″23	はるお	1コインALL ポール
鉄拳3	3′02″55	4DO	1コインALL ジャック
鉄拳3	3′42″56	4DO	1コインALL ニーナ
マーヴルスーパーヒーローズ	1,997,900	4DO	1コインALL ウルヴァリン
アウトフォクシーズ	12,683,000	Fairy Elf	1コインALL ベッティ・ドー

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	594,400	WZH	ALL　残1
バトルサーキット（グリーン）	20,459,900	JNY	ALL (連)(同)
ストリートファイターEXプラス	2,697,300	KHJ	ALL 豪鬼
ストリートファイターIII（アレックス）	4,057,800	かつお	ALL (連)
ストリートファイターIII（ネクロ）	4,101,500	ヅガ夫	ALL (連)
ストリートファイターIII（ケン）	3,734,900	NARK	ALL (連)
ストリートファイターIII（オロ）	4,139,700	L2A-GYO♡	ALL (連)
★とべ！ポリスターズ	620,970	桜ちゃん、ガオーッ L2A-大明神♡	ALL (連)
★GTI CLUB（初級）	1′39″034	WZH	ALL
★マクロスプラス	5,316,190	J.G.K-ALL (副)	ALL (連) VF-11

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101　5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′25″58	G S K	ALL (同) シャオユウ
鉄拳3	1′05″63	Z G M	ALL (同) 吉光
ストリートファイターIII（オロ）	3,657,500	G Y O	ALL (連)
怒首領蜂（タイプA）	197,506,770	G S K	2-7
バトルガレッガ	16,219,490	K・K (と)	ALL (連) ミヤモト
バトルガレッガ	15,812,090	木村	ALL (連) ボーンナム
バトルサーキット	28,665,200	T N F	ALL (連) イエロービースト
ぷるるん	4,631,000	MOS-PSJ	ALL
風雲スーパータッグバトル	982,100	MIZ神-ZZ(か)	ALL ハヤテ・ゴズウ
★ストリートファイターZERO（ケン）	4,244,500	メタルファイター よっしーぶい♡	ALL (連)(必)

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！（東海道本線）	208.0km	5☆RET- MSX2＋	ALL ALL★
バトルサーキット（ピンク）	14,379,000	空飛ぶダチョウuD	ALL 残×1
鉄拳3	1′10″41	GUN JUCK	ALL ポール
ソルディバイド（ティオラ）	2,519,100	1016才フェチ ESL-M.K	2-2
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,142,900	K.I.T幹部 JAI	2-1

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（バルナス）	2,241,100	J.G.K-ALL (副)（来店ありがと）	2周ALL タヌキ×1
ソルディバイド（カシュオン）	3,600,800	HYAKU- ABA城屋	2周目7面 連必付
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,367,400	だれこの人？（来店ありがとう）	2周目2面 連必付
ストリートファイターIII（ケン）	3,609,400	HYAKU-TXI（あっちのバイト）	ALL 連なし
鉄拳3	1′38″63	WILLARD（こっちのバイト）	ALL 花郎
★戦国ブレード（アイン）	2,190,700	HYAKU-KTL -UGF（福里君）	2周ALL 連付
ライデンファイターズ	54,071,730	GAP-LUS（来店ありがとう）	ALL 連付スレイブ
レイストーム（R-GRAY2）	26,793,600	HYAKU- TTJ会長	ALL
★19XX（震電）	19,511,700	おしぼりマンK.N	ALL 連付
★ザ・キングオブドラゴンズ（クレリック）	3,725,800	CYCLONE- KIW	ALL 連必付

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★紫炎龍	63,673,420	GEKi(ふぬ)	1cALL 8倍有り1up×3
バトルサーキット	27,416,800	★Pig's-ケンイチ	1cALL ピンク
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,911,000	T.M(欠)	ALL ジョー東
ネオボンバーマン	296,000	SIN	1cALL 残×2
鉄拳3	1′07″11	ヘボスコア	ALLポール
鉄拳3	1′22″21	STAC-MSV	ALL シャオユー
X-NENvsストリートファイター	2,183,700	ICW	ALLリュウ ケン
怒首領蜂	85,780,040	電牙orドラゴンボールZのビデオと	交換可

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（ネクロ）	4,315,300	ARI	ALL　P×6(連)
鉄拳3	1′10″81	K-O-T	ALL　(同) シャオユー
鉄拳3	1′11″61	K-O-T	ALL 吉光
ソルディバイド（カシュオン）	3,487,600	DELTA-翔(よ)	2周目　4面
ソルディバイド（ティオラ）	2,290,600	DELTA-翔(よ)	2周目最初面
怒首領蜂（タイプA）	226,992,380	上海クリアパワーDELTA-TST(偽)	2-6
怒首領蜂（タイプB）	233,719,070	働き蜂	2-7
怒首領蜂（タイプC）	293,307,480	DELTA-IGU（ラーメン）	2-7　ノーボム 2-4まで
バトルサーキット（イエロー）	29,112,400	UFO	ALL
★ビッグトーナメントゴルフ	−23	DELTA-ばや兄(よ)	ALL　日本 ㋐×1　㋭×1

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	2,205,700	立逆脇固から裏門鷹羽紋	マスター 2周目2人目
ソルディバイド（ヴォーグ）	1,853,900	飛びつきアキレス腱固から回転エキレス	騎士団長 1周目ラスボス
ソルディバイド（ティオラ）	1,434,400	腱固（続いてる）	ウォーロック 2-2人目
鉄拳3（ポール）	1′19″71	S.T	ALLクリア
怒首領蜂（Cタイプ）	98,635,920	F.T	2-5面MA X-386
怒首領蜂（Aタイプ）	52,885,710	DDI(較)	2-2 MA X-187
バトルサーキット（イエロービースト）	3,592,600	気さくなダークサイド	マスタープログラムまで
バトルサーキット（C・シルバー）	3,737,800	めそ。	マスタープログラムまで
バトルサーキット（Pオーストリッチ）	3,204,000	いかさま神父さん	ALL（天帝なしなし）
バトルサーキット（A・グリーン）	3,447,500	気さくなダークサイド	最終面ボスまで

ゲームスペース姫路店＆G/H JOY　兵庫
姫路市駅前町246姫路神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（オプション）	6,643,100	SUR-DXP-天馬(犯)	ALL　(連)付 ノーミス
バトルガレッガ（ミヤモト）	14,289,180	SUR-DXP-HKG-T.N(犯)	ALL　残3 (連)付
バトルガレッガ（EXTENDED）	16,804,290	あの女の飯は糞尿や！SUR-T.N(犯)	2周目5面 ミヤモト(連)付
ソルディバイド	1,979,600	手土産は体重計？LAC-GKG-小梅	2周目1面 (連)付
NEOボンバーマン	293,000	女も絶対ワキガや！長州力（おっさん）	ALL　残3 ノーミス
★ハイパーアスリート（ヤリ投げ）	119.83m	ワキガと妖怪SUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（100m自由形）	36″40	淫乱○イズ女SUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（棒高跳び）	9.12m	女も臭そうやSUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（110mハードル）	7″49	痰壺男肥留女SUR-HKG-DKO(犯)	
★ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	111.35m	女も極貧家族SUR-HKG-DKO(犯)	

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット	30,652,700	SIN	ALLイエロービースト
セガスキースーパーG（ワールドシリーズ）	2′50″71	CRO	完走
グルーヴオンファイト	861,500	TKD-水無	ALL　マスク男とババア

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（カシュオン）	5,079,600	T.Clue-ISD	ALL　(必) 1周260万
★グループオンファイト	1,143,800	猥褻無限	ALLラリーとババア　(連)
怒首領蜂（タイプC）	234,436,530	M.T	2-7 レーザー強化
★ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	4,427,200	チャイナぼう	ALL(連)
★ストリートファイターIII（リュウ）	4,038,400	T.Clue-ISD	ALL(連) 4ミス
★ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,987,900	T.Clue-ISD	ALL(連) 2ミス

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（グリーン）	4,964,300	ゴキブリオン	ALL
ストリートファイターEXプラス	2,410,900	SAN	ケン使用 ALL
マジカルドロップIII（ひたすらモード）	3,711,808	D.S.K-BAD	10投
アルカロイドR	607,560	D.S.K-BAD	1コイン50面ALL
怒首領蜂（タイプC）	109,116,390	ZZZ七首	2-5 S強化
レイストーム（R-GRAY2）	7,740,350	ミシャクジさま	ALL
ストリートファイターEXプラス	2,579,300	SAN	殺意のリュウ ガルダゴウキ
バトルサーキット（ピンク）	21,623,100	ZZZ七首	ALL
天地を喰らう2（張飛）	1,739,400	スカノオミシャクジ	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（ピンキー）	22,887,200	KAG三巌	天帝ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,239,000	A-AMD	ALL コークスクリ
ストリートファイターIII（オロ）	3,093,000	K.S	ALL 夜行魂
ストリートファイターIII（リュウ）	2,963,100	K.S	ALL 真空
ストリートファイターIII（ユン）	3,047,900	K.S	ALL 転身
ストリートファイターIII（アレックス）	2,611,300	K.S	ALL ブーメラン
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,028,400	何もなし KAG三巌	ALL ノーマル
電車でGO！（京浜東北線）	186.9km	A-96	1クレALL
ときめきメモリアル 教えてユアハート	1クレジットALL	といちや	藤崎さん No.13
エアコンバット（上級）	129,290	某PS版のOPのMiGのベイパーは変	ALL F-2A使用

プレイシティテャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	2,103,300	☆KNQ☆	ウルヴァリン ローグALL
ストリートファイターEX	1,368,900	KEN	ALL 豪鬼出現
ギャルズパニックS	1コインオールクリア	RDR（HRS）VTR	1Pモード
アルマジロレーシング（ボーリング）	69	W！Z	

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,264,700	ねずぎよ	ALL
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	830,300	ねずぎよ	ALL
バトルサーキット（Pオーストリッチ）	28,611,100	NEZ-GYO	ALL　ノーミス
バトルサーキット（キャプテン・S）	20,299,900	なこらすカイエンR	ALL
鉄拳3	3′20″15	JBL-ONYさん 元気MMK-DAC	ALL　イージー　ニーナ
ティンクルスタースプライツ	2,260,502	まかくん	ALL

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,934,400	DOI SSS×20 P×19	ジョー東使用
バトルサーキット（イエロー）	17,500,900	G	ALL8ステージ
バトルサーキット（ピンク）	9,914,100	AHO	ALL8ステージ
バトルサーキット（グリーン）	6,216,400	G	ALL8ステージ
デカスリート（100m走）	9″47	MF	ドイツ
デカスリート（走り幅跳び）	9.29m	TRA	アメリカ
デカスリート（砲丸投げ）	25.63m	AHO	ロシア
デカスリート（走り高跳び）	2.58m	MF	ドイツ
バーチャファイター3	超人達成	MF	ニューバージョン
バーチャファイター3	名人達成	GOM	ニューバージョン

アミューズメントZiZZ　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン	1′52″80	MSO-08-ユン	ALL ライデン使用
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	7,915,858	Y.T	名人 最大29連鎖
マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	KAZ	9マス
戦球（腕前判定モード）	5,253,950	SIN	L99 玉1859
ダライアス外伝（Vコース）	10,799,900	JT	ALL 残4B4≠6

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	380,707,130	LAOS-長田仙人	2周ALL フルオート
怒首領蜂（Cタイプ）	104,544,080	よ～すけ-DSG	2-5 フルオート
ストリートファイターIII（ケン）	3,832,700	釣りキチ	ALL
ストリートファイターIII（ユン）	4,053,100	源斗	ALL
グルーヴオンファイト	996,000	坂本葉裸キヨト	ALL
★蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	41,568,530	BANRI	ALL
ソニックウイングスリミテッド	3,084,500	BANRI	ALL 真尾まお
バトルガレッガ（ボーンナム）	14,142,330	クレイジー岩鬼	ALL

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロー）	41,093,600	久々のアクションゲーム　スト(研)GUY	ALL　連付 金6941
バトルサーキット（グリーン）	24,037,600	まあ茶でも飲めカス！　ばくだ	ALL　連付 金3900
バトルサーキット（ブルー）	21,592,700	まだまだ先が…一京都オルバス	ALL　連付
バトルサーキット（ピンク）	20,557,800	1発で8割とは一京都オルバス	ALL　連付
バトルサーキット（シルバー）	16,998,700	ばくだ	ALL　連付 金2400
★怒首領蜂（タイプA）	417,622,010	LAOS-長田仙人	2周ALL 残1
鉄拳3（シャオユウ）	1′18″33	ブロッキング出来んスト(研)GUY	ALLシャオユウ 予1分5秒
鉄拳3（イニ）	1′44″03	スト(研)GUY	ALL　仁 予1分28秒
鉄拳3（キング）	2′00″13	スト(研)GUY	ALL　キング 予不明
★怒首領蜂（タイプB）	213,866,830	LAOS-長田仙人	2周ALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（アレックス）	4,704,300	永パ使用、閉店にて時間切れ　(局)長	ALL　(連)(同) 営業妨害
ストリートファイターIII（エレナ）	3,728,100	(局)長	ALL　(連)(同)
ソルディバイド（カシュオン）	2,563,900	KOR	2-5　(連)
とべ！ポリスターズ	548,260	GSX	ALL　(連)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	994,000	(局)長	ALL ALLEX
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	893,700	よっしー	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	818,900	デンジャラス土や	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グルーヴオンファイト	1,010,300	悶悟涙J.O＆紀伊国屋	ALL　(連)(同)
どべ！ポリスターズ	616,210	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL　(連)
★ソルディバイド（ティオラ）	2,607,200	全員のストレスが上がった2周目ハーピー(連)(同)	

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロービースト）	31,545,300	ダニエル	1cALL
バトルサーキット（エイリアングリーン）	23,215,400	UME	1cALL
バトルサーキット（キャプテンシルバー）	11,195,800	ダニエル	1cALL
ヴァンパイアセイバー（ジェダ）	682,100	今朝のKAS	1cALL 初クリア
ヴァンパイアセイバー（リリス）	737,600	今朝のKAS	1cALL 3回目クリア
ヴァンパイアセイバー（　）	ぼしゅうちゅう		
鉄拳3	2′14″16	今夜のKAZ	1cALL ポール
鉄拳3（ジュリア）	4′18″41	UME	1cALL ジュリア
ネオボンバーマン	243,700	UME	1cALL
THE　運動会	220,000	UNE	1c3周目

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	1,786,900	ETN-C-BOLTVIC	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	1,687,800	ビデオありがとう。C-BOLTVIC	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	1,678,400	ETN-WDC	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	1,384,900	ETN-WDC	ALL
マジカルドロップIII	1,221,380	T.N	
マジカルドロップIII	1,092,930	C.F	
わくわく7	15,214,800	ビデオ勉強になりました。VIC	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,050,400	今度3人であそびましょう。VIC	ALL
ザ・キングオブファイター'96	393,700	Y.J	ALL 穴ウメ
風雲黙示録	252,700	T.F	

・ビデオゲーム・
クラシック ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
エックス マルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE LEO	13,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	10,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー

アタリ

インディージョーンズ	65,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガントレット	30,000円	'86年	アクション	無	有	-12V必要	カナヤ商会

SNK

サイコソルジャー	68,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
メタルスラッグ	28,000円	'96年	アクション	有	有		秀和
サムライスピリッツ天草降臨	25,000円	'96年	対戦格闘	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	24,000円	'97年	対戦格闘	有	有		秀和
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	20,000円	'96年	対戦格闘	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	10,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
パワースパイクスII	8,000円	'94年	スポーツ	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
アンドロデュノス	7,000円	'92年	シューティング	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
ASO II	5,000円	'91年	シューティング	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	MVSソフト	ファンタジークラブ

オルカ

ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イスパイアル	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

カネコ

ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

ヴァンパイア セイヴァー	218,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 129,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIII	99,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs.ストリートファイター	98,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 70,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIII	98,000円	'97年	対戦格闘	有	有		秀和
ストライダー飛竜	85,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイターIII	85,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ママトップ
戦場の狼II	50,000円	'90年	シューティング	有	有		秀和
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サイバーボッツ～フルメタル マッドネス	43,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM 18,000円	ソフトショップ★マリオ
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブラックドラゴン	35,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイア ハンター	31,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM 6,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2	31,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 6,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドーオーバーミスタラ	30,000円	'96年	アクション	有	有	サブボード	ママトップ
エリア 88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
アレスの翼	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
1942	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ラッシュ＆クラッシュ	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ストリートファイター	18,000円	'87年	対戦格闘	有	有		トライ
ソンソン	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	15,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
セクションZ	14,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
バース	14,000円	'92年	シューティング				ファンタジークラブ
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
X-MEN	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーパズルファイターIIX	5,000円	'96年	パズル	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

とべポリスターズ	80,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
ウォーサスネットサッカー	78,000円		サッカー	有	有		秀和
恋のホットロック	45,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ツタンカーム	38,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	38,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
沙羅曼陀	35,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスIII	28,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
サンダークロスII	28,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
Mr五右衛門	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
メガゾーン	18,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トライゴン	17,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	16,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
新入社員とおる君	15,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイナライザー	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グリーンベレー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
進め！対戦ぱずる玉	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

ジャレコ

流星雀士キララ☆スター	58,000円	'96年	麻雀	有	有	メガシステム32，ボードは新品	ファンタジークラブ
サターン	53,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
カメレオン	40,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノーティーボーイ	40,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
武田信玄	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
D-DAY	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フォーメーションZ	15,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フィールドコンバット	13,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エクセリオン	10,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トップローラー	10,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ピンボ	10,000円	'84年	ピンボール	有	有		カナヤ商会

セガ

電脳戦機バーチャロン	250,000円	'95年	対戦格闘	有	有		秀和
バーチャファイター2	98,000円	'94年	対戦格闘	有	有		秀和
フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ごんべえのアイムソーリー	40,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
オパオパ	30,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
カルテット2	25,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
ティップタップ	20,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
紫炎龍	15,000円	'97年	シューティング	有	有	サブボード	ママトップ
バンクパニック	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	12,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ギガス	10,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	PCBのみ	カナヤ商会

ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
コラムス	3,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
スタックコラムス	3,000円	'94年	パズル	有	有		ママトップ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ

タイトー

アルカノイドリターンズ	110,000円	'97年	ブロック崩し	有	有		ママトップ
ウォータースキー	65,000円	'83年	水上スキー	有	有		カナヤ商会
タイムトンネル	62,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャングルキング	58,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
レイストーム	56,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦	50,000円	'96年	オムニバス	有	有		秀和
ガンフロンティア	45,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
まじかるで〜と ドキドキ告白大作戦	40,000円	'96年	オムニバス	有	有		ママトップ
ポートマン	35,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スクランブルフォーメーション	28,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ザインドスリーナー	18,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
リングファイター	8,000円	'84年	ボクシング	有	有		カナヤ商会
スペースインベーダーDX	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

スカルファング	38,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカルファング	28,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ジェネシス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ドラゴンニンジャ	5,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	4,000円	'85年	アクション	有	有		メッセサンオー

テクモ

デッドオアアライブ	138,000円	'96年	対戦格闘	有	有		秀和
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
忍者龍剣伝	8,000円	'88年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

達人王	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

アサルト	45,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	トライ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
バラデューク	35,000円	'85年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
マッハブレイカーズ	35,000円	'94年	アクション	有	有		秀和
子育てクイズ マイエンジェル	30,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	18,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ナックルヘッズ	14,000円	'93年	対戦格闘	有	有		トライ
スーパーパックマン	13,000円	'82年	アクション	有	有	海外版	メッセサンオー
ディグダグ	8,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ニューマンアスレチックス	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ

日本物産

クレイジークライマー 2	22,000円	'88年	アクション	有	有		メッセサンオー

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'84年	ボクシング	有	有		カナヤ商会
ドンキーコング	38,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコング JR	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
マジンガーZ	18,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	14,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ビデオシステム

ソニックウイングス リミテッド	40,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ

フェイス

マネーアイドル エクスチェンジャー	40,000円	'97年	パズル	有	有	ネオジオカセット	ママトップ

ミッドウェイ

モータルコンバット	15,000円	'91年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー

UPL

宇宙戦艦ゴモラ	10,000円		シューティング	有	有		メッセサンオー
アクロバットミッション	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
オメガファイター	8,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

ライジング

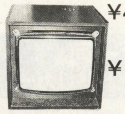
バトルガレッガ	50,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■ママトップ：〒420 静岡県静岡市竜南1-1-54 ☎054-248-7700
■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■秀和：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

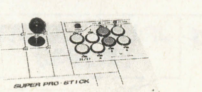
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ…………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

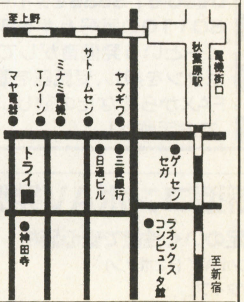


AV-5000……………………¥26,000
Σ8000……………………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
10ヤードファイト 3K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 3K

SNK
サイコソルジャー 68K
ファンタジー 68K
ギャングウォーズ 5K
ストリートスマート 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
エグゼドエグゼス 25K
ガンスモーク 25K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
アレスの翼 18K
チキチキボーイ 20K
ひげ丸 18K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
ストライダー飛竜 28K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
バツグン 15K
ヴィマナ 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K
達人王 12K

コナミ
グラディウス(ROMタイプ)
ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付 150K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 18K
パンクショット 3K
すすめ対戦ぱずるだま 8K
サーカスチャーリー 15K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 6K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア
・エンゼルキッス(ROM) 各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
〃 〃 2 10K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 5K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K

セガ
アッポー 12K
フリッキー 12K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
シャドーダンサー 5K
ボナンザブラザーズS24) 10K
しのび 8K
ごんべぇのあいむそーりー 18K
テディボーイブルース 18K
青春スキャンダル 15K
アップンダウン 18K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 12K
バーニングライバル 18K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス 各1K
テトリス 3K

飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 5K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード，パラメデス各3K
レイメイズ、女三四郎 各18K
フォーティ ラブ 10K
グレートソードマン 15K
グリッドシーカー 15K
レイフォース 15K
アラビアンマジック 15K

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
バイオアタック 35K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
奇々怪界 12K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
中華大仙 3K
パズニック 10K
バブルボブル 12K
黄金の城 18K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 1K
バブルシンフォニー 0.5K
エレベーターAcリターン0.5K
パズルボブル2 0.5K
アッカンベーダー 0.5K
逆鱗弾 0.5K
究極タイガーⅡ 0.5K
一他、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
サボテンボンバース 5K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 15K
ガズラー 25K
スイマー 18K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 3K
ムーンエイリアン PⅡ(c) 18K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
シュトラール 5K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー 68K
ミスターDO 雪だるま 18K
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ワイルドライド 12K
ジャンピングジャック 15K
スナップジャック 38K

ナムコ
SⅡボード(?ロム付) 3K
ナムコクラッシクVol1 12K
〃 〃 Vol2 35K
アサルト パネル付 28K
ネビュラスレイ 18K
ラリーX 18K
ドラゴンスピリット 28K
ドラゴンバスター 28K
グロブダー 25K
ベラボーマン S付 68K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 28K
コズモギャングビデオ 5K
スカイキッド 28K
スカイキッド DX 48K
ホッピングマッピー 68K
ワンダーモモ 38K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
スーパーパックマン 28K
ゼビウス 10K
ギャラガ 5K
パックギャル(ミスパック) 8K
パックマン(c) 8K
ハングリマン 8K
ポパイパックマン 8K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付 5K
タンクバタリアン (c) 8K
パックマンジュニア 25K
ワープ&ワープ 88K
SI ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

一珍品・逸品一 その他
クラッシュローラー 12K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 連珠貴族 各3K
卒業証書 3K
SDガンダム、上海 各2K
タイムアタッカ(ブロック) 15K
ジャンピューター 10K
ミサイルコマンド P付 68K
ドンキーコング 28K
クレージーコング 10K
ロッククライマー 88K
スペースチェイサー 120K
フライボーイ 35K
サーカス(風船割り) 80K
カベール P付 38K
ポレンチ 28K
ヤマト 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン 28K
Qバート 38K
フェニックス 10K
ブラックホール 15K
レッドUFO 15K
銀河帝国の逆襲 (c) 15K
ストリーキング 15K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん紅鯨団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ4K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルV 5K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT.ロム付 58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎
サンダーブレード (a) 10K
アフターバーナー Ⅱ (a) 12K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
ストライクファイター (a) 25K◎
スーパーチェイス 28K
サンダーセプターⅡ 28K
スターブレード V21(a) 28K
エアーコンバット V21(a) 28K
ソルバルウ V21(a) 28K
ギャラクティックストーム 28K◎
ナイトストライカー 38K◎
ダライアスⅡ(2画面) 20K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

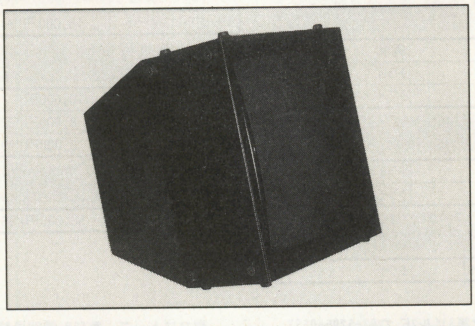
定休日　日曜日　(祭日は営業)
営業時間　PM1:00~7:00

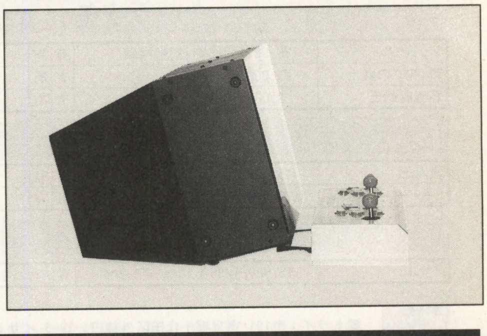
♥♥♥ アーケーダーの定番　大好評　COMBO AV + M-18 RGBモニター　入門用にも最適 ♥♥♥

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

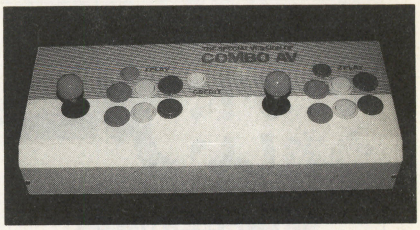




18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

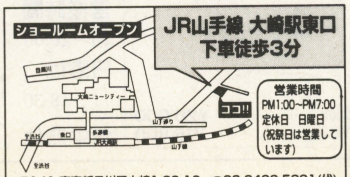


映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 … ¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

新シリーズ発進!!
答えは30秒後…

下を読め！

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

CD 97.7.2 ON SALE ￥2548(税込)

RADIO DORAMA D-XHIRD ドラマCD/TAKARA

ご存じ「子安，氷上のゲムドラナイト」で放送された，インタラクティブドラマのCD化シリーズ。今回は，『闘神伝』でおなじみのTAKARAがお送りする，あの3Dアクション『D-XHIRD』の登場です！”マザー”と呼ばれる異能者たちに運命を弄ばれるひとりの少年の物語。このCDは，「ゲムドラナイト」では未放送のシナリオも含んだコンプリート版であります。勿論，草尾毅，森川智之，野島健児，皆口裕子らオリジナル声優による豪華なキャスト。BGMには，同ゲームのサウンドトラックを使用し，CDとしても発売されていますので，お互いのアルバムを聴きつつ，気分をバーチャルに盛り上げていくのもまた一興，メチャ面白いと思いますよ。

CD 97.7.18 ON SALE ￥2548(税込)

Fantastic Character Series 悠久幻想曲／Media Works

新シリーズもいいですが，こちらのファンタスティック・キャラのシリーズもお忘れなく。今回のリリースは，「エターナル　メロディ」のスタッフの手による新作『悠久幻想曲』です！　おなじみ畑亜貴（作詞／歌）＋林克洋（作曲）＋並木晃一（編曲）のナイスなコンビでお送りするサターン版のオープニング＆エンディングを，remix＋ゲームでは聴けないフルバージョンで収録。さらには「クリス」「バティ」のテーマに歌詞をのせてオリジナルキャストの声優（南央美，長沢美樹）の歌でニューレコーディングも。今回もプレイステーション版のオープニング（歌：かないみか）＋エンディング（歌：氷上恭子）をフルバージョンで楽しめます。オリジナルBGM全24曲のインストもCD用に全曲リニューアルしてレコーディング。贅沢な1枚ですねえ。

初回特典：スーパーピクチャーCD

CD 97.7.18 ON SALE ￥1529(税込)

SNK Sounds Characters Collection Vol.1

草薙　京／SNK　新世界楽曲雑技団

さあタイトルでも銘打っていたサイトロンレーベル新シリーズの登場です！　これはその名の通り，ゲーム単位ではなくキャラクター自身にスポットを当てていくミュージックアルバムのコレクション。記念すべき第1弾はコレ，KOFシリーズで超人気のキャラクター「草薙　京」の世界。KOF94から96までのテーマ曲，ボイスを完全収録し，歴史をたどるほか，BGMに「ESAKA Piano Arrange Ver.」を使用し，KOF97前夜の気持ちの高ぶりをユキへの手紙にしたためたという設定で，京が熱い想いを自ら語るナレーションも新たに収録。京ファンはいわずもがな，KOFファンも待ち望んでいたコレクターズアイテムです。ジャケット，そしてオリジナルの描き下ろしイラストは夏元雅人氏の手によるもの。これからもサイトロンレーベルはさらに革命的！

初回特典：スーパーピクチャーCD

CD 97.7.18 ON SALE ￥1529(税込)

SNK Sounds Characters Collection Vol.2

ナコルル／SNK　新世界楽曲雑技団

そして，同時にリリースされる新シリーズ第2弾は，女性キャラ人気No.1，あのサムライスピリッツから「ナコルル」の登場であります。サムスピ全シリーズのテーマ曲，ボイスの完全収録などに加え，BGM「自然の宴 ESAKA Piano Arrange Ver.」にのせての，ナコルルの優しさと強さがにじみでる彼女自身によるナレーションも収録。こちらもまた，ナコルルファン＆NEO・GEOファンの必聴盤でありましょう！　ちなみにこの新シリーズ，これから原則として毎月1枚のペースで，順次リリースされていく予定。1枚も欠かさず集めていただいた方には超豪華！スペシャルプレゼントも企画されていますので，乞ご期待。

初回特典：スーパーピクチャーCD

CHECK！Book Mark　URL:http://www.scitron.co.jp/

Imagineer-Cafe2:00AM

♪夏がく～れば思い出す～って感じで，いよいよ来ました，夏ですね！先月ここで若返り計画を立てた僕でしたが，今月は手始めに「東京ディズニーランドへ行って童心に帰る作戦」を決行しました。しかし，当日はなんと超大雨…。元気に走り回るはずが，すいているアトラクションでグデーッと休むばかりで，さらにオヤジ度１ランクアップ。トホホ…。（広報課　大野木）

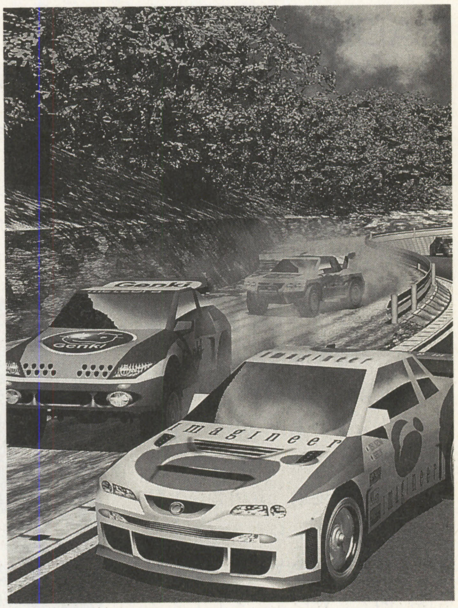
夏はやっぱり振動パック！マルチな分岐で夏気分！

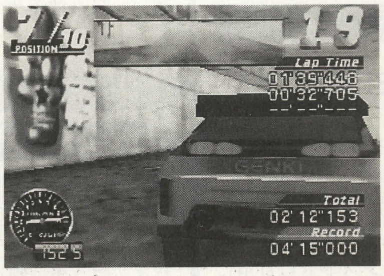
マルチレーシング チャンピオンシップ

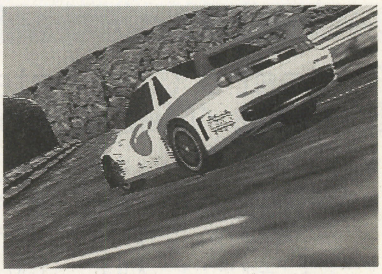
（機種：NINTENDO64，発売日：7月18日，価格：7900円）

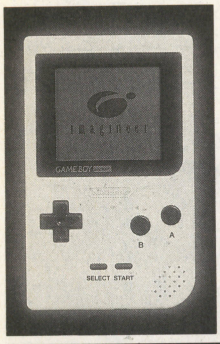
…というわけで，今月は夏気分を満喫しながら爽やかにソフトのご紹介をさせていただきたいと思います。えー，おかげさまで「光るゲームボーイポケット」がもらえるタイムトライアルキャンペーンが大評判の「マルチレーシング チャンピオンシップ」略して“マルチャン”ですが，先月に引き続きまして今月もあえて選ばせていただきました。まずは右のイラストをごらんください！いやー，すんばらしくかっちょいいイラストですね，まさに夏本番！（ちょっと言い過ぎですか？）

このイラストをどうしてもみなさんにお見せしたくて，ついつい今月も“マルチャン”を選んでしまいました。で，このイラストをよーく見てください。これ，オンロードとオフロードの合流地点が描かれているんですよね。ここに描かれているように，このゲームの一番の特色は，コース上の至る所にオンロード・オフロードの分岐地点が設けられ，走行中に自由にルート選択ができるという点です。オンロードタイプの車を選択したならばオンロード中心のルートを，オフロードタイプの車を選択したならばオフロード中心のルートを選んで走ることが好タイムを生み出す結果につながりますし，相手とは逆のルートをとって一気に距離を縮めて合流なんていう熱いレース展開を作りだすことも可能です。またマシンはオンロードタイプ・オフロードタイプ含めて全８種類。セッティングも７パーツについて可能で，自分のベストセッティングを探す楽しみなんかもあったりします。パーツ１個のセッティングがちょっと違うだけでタイムに大きく影響があるので，こりゃコントローラパックは必需品ですな。友達同士コントローラパックを持ち寄って，自分だけのベストセッティングカーで対戦に燃えろ！熱い，暑い夏を演出するのだ！









では今月も，夏のアイテム「光るゲームボーイポケット」が当たる「マルチレーシング チャンピオンシップ　タイムトライアルキャンペーン」について説明しちゃいますね。応募方法はとっても簡単，①まず“マルチャン”を買う②タイムトライアルモードでMOUNTAIN（ノーマル）コースを思いっきりプレイする③これ以上ないくらいのスーパーベストタイムがでたら，そのタイムが表示されている画面を写真にとる④マニュアルに記載されている住所へ，撮影した画面写真と，あなたの郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・性別・職業と，マニュアルについている「応募券」を同封して送る，と，ここまでがみなさんにしていただきたい仕事です。あとは，そこからイマジニアで締め切りごとにトータルタイムを集計して，上から順に1000名ずつ，合計2000名様に「光るゲームボーイポケット」をプレゼント致します。キャンペーン期間は発売日から９月30日まで。締め切りは８月20日と９月30日の２回です。みなさんもこの夏ぜひベストタイムを出して，「光るゲームボーイポケット」を手に入れてくださいね。

お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報課　宛

Ⓒ1997 Genki Co., Ltd
Ⓒ1997 Imagineer Co., Ltd

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

こんにちは～!!今年もいよいよ夏，本番。

読者のみなさま，夏休みの予定はもうお決まりでしょうか？夏休みは受験勉強だ～とか，就職活動をしなくちゃ!!と言う方も多いのではないかと思いますが…。さて，今月もニュースです。SPSの開発室に，プログラマのお兄さん（お父さん？）が１人，またまた仲間入りしたんですよ～。このお兄さんには来月号で登場してもらうことになっているので，みなさん楽しみに待っててね～!!

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～！！！

AOKI x AOKI

やっほーっ！みんな元気かなぁ？ゲームばっかりやってないで，たまには外で遊ぼうぜっ！……って自分のことだったりして。夏っていいよねっ！ホントそれだけでハッピーだ！みんなは夏をENJOYしてる？マリンスポーツに旅行に恋にアウトドアにゲームにいろんなことに，楽しんでるかいっ!?

AOKIはバッチリ楽しんでるよ！でも部屋にこもりっきりのゲームのやりすぎには注意！気がついたら楽しい夏が過ぎちゃってた！なんてことのないように上手に遊びましょうね！

ＳＰＳ最新情報：最近，学生達は就職活動がお盛んみたいで，ＳＰＳにも会社訪問等いっぱい来てるよ。プログラマ希望であればオリジナル作品を持ってるほうが強いね。まっ，この暑さに負けずに頑張ってください。

ＳＰＳは，４月・６月と社員が増えて一層明るくなりました。ギャルゲーもいい調子でやってるよ。年末年始あたりに連発バババババーンって感じで新ソフトが発売されるかも!?

AOKI×DIABLO：まぁ，DIABLOの熱も冷めてきたってところかな。Sharewareを脱皮して製品版になれども LEVELが上がらないんじゃぁ話しにならんっ!!AOKIはWarrior L.31でSTR 207・MAG 95(118)・DEX 111・VIT 108(404)のAC 263・TO HIT 193%なんだけど，経験値でLV，UPしたって5pointしかもらえないのはやってらんない。NOR/HELLかMARE/HELLで金貯めて，アイテムも金にして，それで薬ドーピングするっきゃない。しかし，

しかし，それよりも何よりもアイテムが先だよなぁ……。

自分で見つけるよりもbattle.netで他人にもらったほうが，結構いいアイテムだったりするよね。この前外国人（ＵＳＡ）とやったときに，まぁマシな鎧をもらったんで助かってるけどBASEMAXなのはDEXだけ。やっぱり，いかに良いアイテムを装備するかが重要だよな。それとCIIEATが批判されてるけど，ルールを守ればいいとAOKIは思う。ソフトもあるしね。ただ，それを悪用する奴はAOKIも絶対に許せんっ!!正義の味方パーティーを応援します！

しかし飽きて来たんだなこれがっ。BLIZZARD！次作をだしてくれーっ！！！

バージョンアップは，もういいからさ。

そんじゃっ，また来月！

新入社員其ノ三

皆さんはじめましてこんにちは，こんどＳＰＳに入った小野といいます。

私はわりと珍しい名前をしているんですが，そのせいで同じ名前の人に会ったことがないんです。でもこの前，図書館に行ったときに，たくさんある電話帳を見て，こんなにあるんだから同じ名前の人がいるかもしれない，探そうってことになって彼女と２人で探したんですよ。そしたら大阪に１人いて，それでこの人と誕生日とか血液型とか両親の名前とかも同じだったら面白いね，っていう話になったんですよ。その後，家に帰ってから電話してみようってことになって電話したんだけど何回かけても話中なんですよ。次の日もそうで，そしたら彼女が言った一言が「もしかして向こうも今，電話してたりして」

（ps）あのう，大阪のあなた，これ見たら連絡ください。

小野さん，ど～もありがとうございました。残念ながら小野さんの名前は書いてないけど，本当に珍しい名前なんですよ。よ～こちゃんも今まで二十数年生きてきて，初めて出会った名前なんです。（ちょっとおおげさだけど，これはほんとの話なの）それに比べて，よ～こちゃんの名前ときたらごく一般的，どこにでもある名前なのよね。…小野さん，その後大阪の○○さんと連絡とれたの？

SPSイラストWORLD

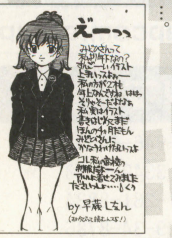
今月もたっくさんのイラスト葉書ありがとうでござる。　By よ～こちゃん

◀広島県　P・N　さだかね
コレキヨ
コレキヨさん，ごめんなさい。95年の10月号が手元に無くて，ネタが分かんなかったの。

◀東京都　P・N　蒼霧羅夢
今回が最後の投稿なんてちょっと悲しいけど学校も大切だしね。時間に余裕ができたら，また投稿してね。

◀北海道　P・N　雷光戦士
２人目のお子さんが生まれるそうで。男の子？それとも女の子？生まれたらぜひ教えてね!!

◀東京都　P・N　みどひ
このイラストは『紫月葵さんへ』ですって。



◀徳島県　P・N　早蕨しをん
かわいい制服じゃないですか。よ～こちゃんの高校の制服は悲しいくらいださかったのよ…。

◀東京都　P・N　比呂
夏でも，さわやかな２人ですね。今月は２枚もイラストを書いてくれてど～もありがとね。

◀宮城県　P・N　丹波屋又蔵
そうなんです，福島の夏はものすっごい暑いのよ。就職活動，がんばって!!

◀栃木県　P・N　ねことり
やすきち
大スランプということで。そんなときはイラストを書きまくれば，直るかも…。ほんとかな？

◀神奈川県　P・N　たぬき
これは，人魚じゃなくて『うろこさかなびと』なんですね。

◀東京都　P・N　くるくる
ちょびん
う～ん，夏ですね。アルルのビキニ姿，なかなかいけてますね。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

いよいよ7月，暑さも本番！という感じですが，もう夏を迎える準備はできていますか？
夏って何かが起こりそうでいいよね。イベント前のわくわく気分，前夜祭みたいな感じ。
前号でも白状したように，暑いのは苦手なT・Aですが，こういう雰囲気はとても好きです。
浴衣を着て花火に繰り出すのもよし，新しい水着でビーチを彩るのもよし！
クーラーびしばしの部屋でゲームに興じるのも，たまにはよし（笑）！
素敵な夏の思い出，見つけられるといいよね。

PIKA
PIKA

7月発売のソフト情報！

今月お送りするのはこの2作!!7／18にはまず，SS『マーヴル・スーパーヒーローズ』が，そして7／25にはお待ちかねのSS『バイオハザード』が登場です！暑い夏を熱く燃やすか，背筋も凍る恐怖に身を委ねるか…選ぶのはアナタです。

あ，両方でもいいのか（笑）！

…そしてここでビッグニュース！「MSH」発売を記念して，あの「タワーレコード」渋谷店にて，スーパーイベント『マーヴルジャック イン タワーレコード』を開催します！ゲーム体験コーナーは，すべてこの『MSH』が占拠!!発売間近のソフトを体験できる，ビッグチャンスです。また，テレビでも人気沸騰中のACゲーム「マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター」も展示あり！まさに，『マーヴル』づくしのスゴいイベントなのです。7／末まで好評開催中!!来てね！

遂に憲磨呂現る!!「MSH VS.SF」登場!!

このページをお読みの皆さんなら，既にご存じのことと思いますが…あの木梨憲太郎画伯が産んだニューヒーロー，『憲磨呂』が『ストリートファイター』の1人としてまもなく参上！AC『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』，この7月に稼動予定となりました！

とにかく技がスゴい，操作が気持ちいい（初心者でもOK！格闘虚弱のT・Aが保証！→嬉しくないって），ヒーロー達がカッコいい，憲磨呂がカッコわるくていい（笑）！特にサイキョーファイター・ダンとの掛け合いは絶妙です。

稼動が待ちきれない人には，左記イベントにても先取り体験チャンスあり!!今すぐ渋谷へGO！（地域情報でゴメンなさい）テレビスクリーンを賑わす超話題作，AC「MSH VS.SF」。もうすぐ全国を揺るがすこと間違いなし。お楽しみに！

勝手きままスペース／T・Aの小部屋

近況報告！えー，T・Aは最近，OVA「ヴァンパイア ハンター」の試写会に行って来ました！真っ暗な映画館試写室，ふかふかのシートはとても気持ちよくて，すやすやと…ではなくて（笑）！絵がすごく綺麗で，あの個性的なキャラ達の動きがイメージどおりに再現されているのには，驚かされるばかり。今回は，7／25に発売になるVOL.2「闇の血，血の刃」の上映会，だったのだけど，今後10月にVOL.3，来年1月にVOL.4と続々発売が予定されています。監督&脚本に池田 成さん，キャラデザイン・総作画監督に村瀬修功さん，そして音楽に大谷 幸さんと超豪華スタッフによる，OVA「VH」。必見ですよ!!

さて，いつものクイズはその「VH」から。

Q：VOL.2「VH」には遂に『レイレイ』が登場!!さて，彼女の声をあてる声優さんは，一体誰でしょう？

①林原めぐみ　②宮村優子　③荒木香恵

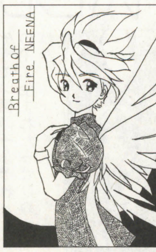
クイズの答えと，住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご意見等を記入の上，上記宛先迄ご応募ください。8月7日消印有効です！

抽選で2名様に，「セイヴァー」のポスターをプレゼントしまーす。

イラストギャラリー

夏らしい，爽やかなイラストが多くなってきましたね。今月のNO.1は文句なしに水着姿のモリガン&リリスに決定!!

…という訳で，次はテーマに「夏&水着」を決定！テーマに沿ったハガキを送ってくれた方を中心にご紹介しまーす。よろしくね！



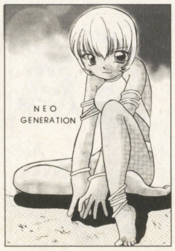
『ブレスⅢ』9月発売が、決まりました！ニーナやリュウに会えるのも、もうすぐです。待っててね♪
◀埼玉県・あるむ

久々の合作!!〝華〟があるのって、やっぱりいいよね。後ろに約1名、あやしいのが…（笑）。
◀東京都・ぶんちょ&ぽんたろう

…という訳で、夏先取りのコウモリ娘たちでした。意外に太陽、似合ったりして…。
◀神奈川県・チョリもぐ

▶大阪府・冴村明
Ⅲのケンですね。おっさんになっても、子持ちになっても、カッコいいのはカッコいいんです。

▶岐阜県・MAYO
「なないろ」楽しんで頂いてますか?CSはオリジナル要素満載なので、じっくり遊び込んでくださいねー。



▶岐阜県・極堂
よく考えたら、これも水着みたいなものですね(笑)。夏の日差しが似合う、エレナです。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

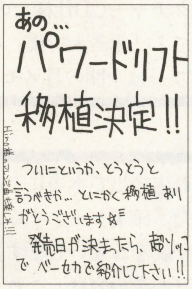
マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

穿弓腿命♥

すがあきひろ　これでベーマガ乗っ取りだ!!

K王　俺もトージャム&アールは大好きだ!!

富士美優　おまたせしました!! 夢がかなったぜ



みるきいぷりん☆　今から開発にがんばっていただきます

チョリもぐ　確かに、なんか恐ろしい感じだね

やみとも　年末の新作も発表されました!!

おーすん　しかし、1年後!! じゃじゃ〜ん!

ふじさき　「サクラ大戦2」ついに発表!!

MAYO　可愛いイラスト、ありがとう

くるくるちょびん!　オパオパも人気がありますね

ちょっとおたよりを紹介します

竹崎　なんと、先月に引き続き、おたよりがぞくぞく届いているぞ!! せっかくたくさんいただいたので、思い切って21通も紹介しちゃうぞ〜!!

奈美　よかったですね。ところで、みんなにテレカあげちゃうんですか?

竹崎　あげちゃうしかないでしょう。おたよりが少ない時期の投稿は、ちょっとだけお得な感じかも。

奈美　今回は「セガエイジス」関連が多いような…。

竹崎　久々に新ラインナップが発表されたからね!

奈美　「パワードリフト」と「ファンタシースター」への反響はすごいですね。

竹崎　僕も「パワードリフト」は嬉しい!! MDユーザーだった頃、毎月「なに●通信」を一番に読んで、何か「パワドリ」の新情報がないか楽しみにしてたもんなぁ…。懐かしい。

奈美　はいはい、思い出にひたってないで、今回発表したラインナップの説明をしてくださいね。

竹崎　懐かしの体感レースゲーム「パワードリフト」が移植決定。また、リクエストが多かった「ファンタシースター」シリーズも4作まとめてリリース予定。他にも、アーケード版の「コラムス」シリーズ4作をまとめたもの、そして超懐かしい「メモリアルコレクション」の第2弾ときたもんだ。

奈美　はい。で、その中身は?

竹崎　「どきどきペンギンランド」「スタージャッカー」「シンドバットミステリー」「サムライ」「モナコGP」「忍者プリンセス」の6本が入ってるぞ。

奈美　わ〜あ、私なんか全然しらないタイトルですね。

竹崎　セガに歴史あり、だよ。

奈美　でも、「モナコGP」は聞いたことあるかも。

竹崎　フッ、甘いな。君の言ってるのは「スーパーモナコGP」に違いないぜ。「モナコGP」ってのは、1979年に出た、本当にレトロな作品なのだ。

奈美　1979年…、5歳のときですね。

竹崎　読者のみなさんも、「スーパーモナコGP」と勘違いしないでねっ!!

奈美　ところで、私、自己紹介をしてないんですが。

竹崎　おお、そうだ。ゲーマーみきの後を継ぐのは…。

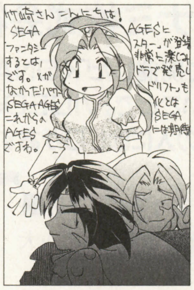
奈美　新人ゲーマー奈美です。よろしく。

竹崎　こういった事態を考えてペンネームを似せておいたのだ。

奈美　そ……そうだったんですか!?

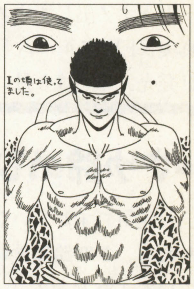
竹崎　「サクラ大戦2」も発表されたし。めでたしめでたし!!

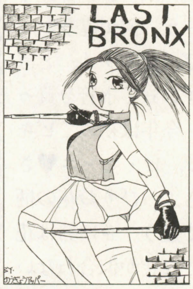
奈美　なんなんですか、この終わり方!?


橋本八尋　みんなのリクエストがエイジスを作る

Aす　オパオパで女の子に抱きしめられる運命?

絶対セガ宣言　BONESのダジャレで遊んでね!!


鼻伏せビリヤード　FHDはるっぽ作品です!!



のうぎょうアッパー　ラスブロは7/25に発売です!!

比呂　ソニックJAMは絶賛発売中だい

埴輪足　エヴァの映画も夏で完結だね

正木柾　ゲームもなんか出せるといいなぁ…

天野三郎　ソダンかと思った……

寺井聡　今後ともヨロシクねっ!!

このコーナーを充実させるための、ご意見、おたより、イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど、非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで、面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは、ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

3月16日に渋谷公会堂で開催した「KONAMI ALLSTAR FESTA'97」の模様を収録したLIVE CDの売れ行きが好調らしいです。ヤホウ！ありがたいことで。VIDEOとLDも今頃は発売されてるハズ。ご満足いただけるかなあ。LIVE感を楽しみたい人にはVIDEO，出演者のファンの人にはLDがおすすめです。興味ある人は見てみてください。

流石野の言い分 もうすぐ夏休み編

全国191万2千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

出ます！出します！聴かせますぅ～！金月真美NEWアルバム「サマーブレイク」7月24日発売！今回は８月に東京と大阪で予定されているライブも意識して，みんなで盛り上がれる曲を多数収録してみました。コンセプトは「あなたと，夏のために」って感じで，夏向けの曲がぎゅーぎゅーに入ってますからお楽しみにねん。金月さんといえば，もうすぐファンクラブ設立の噂もチラホラ。今年の夏は，マミ姉が熱いッス！そして8月6日発売なのが「月刊ときメモNo13」。今回からリニューアルされたこのCD，記念号として初回限定ピクチャーCD仕様なのだ。さらに記念号として？「水着大特集」なのだ！内容も一新，パワーは全開の月メモ13，よろしく！

さゆ鈴のひとりごと

お元気ですか？いや～，暑くなってきましたねぇ。さゆ鈴は暑いのは苦手（と毎年言っているような気もするが)。が，しかし！今年のさゆ鈴はちょっと違～う。何が違うかって，今年の水着が違うのだ。夏キライ，と言ってる割には，毎年ルンルンして水着を買ってしまうさゆ鈴なのだが，今年は初めてビキニに挑戦！BIKINIですよ，ビ・キ・ニ♥さゆ鈴の好きなブルーで，ちょっぴりお花の柄がついてる。ここからして違う。さゆ鈴は花柄がちょー苦手なのだっ。なぜか似合わないのだっ。決してボーイッシュなタイプではないのだけれど…なぜ？でも水着だから許して（誰に言ってるの？)。そして，パレオもついてる。これも初挑戦（今さらだけど)。これは，体型をカバーできるので，なかなか。だけど，初めて買って帰って，鏡の前で試着して，少し嬉しくて家中を駆け回っていたら，「そんなモン見せるなっ。」と家族に怒られたのも事実。ということは。少なくとも知っている人の前では着ないほうがいいらしい。ということは。日本では誰かに発見される恐れがあるので見せられないらしい。ということは。やはり今年もどこかへ高飛びしなくては水着を披露できる場所がないのねん。ということは。さ，計画を立てねば，夏が終わってしまう！この夏も飛ばすぜっ。

アヴェ

みなさん，いかがお過ごしですか？アヴェは，にゅんにゅんできゅんきゅんです。こ～なったらそんなもんでかってんでもんじゅん？？？？それもこれも，みんなこの発酵するようなお天気模様のせいなのだ。暑い。暑い？いや，書いていて不安である。本当にこれを読んでいる頃の君は暑いのだろうか？まー，そばでも食べてcoolにゆこうぜっ！（同時に書き始めたのに，さゆ鈴もう終わってるみたい。なになに，水着でビキニ。おお，これは月ときのブックレットで紹介かな？）←何々？写真でも載せてくれるわけ？

byさゆ鈴

ときめきMIDI collectionは，聴いたかな？聴いていない人は，聴いてから続きを読んでね（あ，特に意味ないけど，聴いてほしいなと思ったからです)。その第2弾，ときめきメモリアルMIDI collection 2が7月24日に出るざんす。この前の，MIDIコレのときは売り切れ店続出で本当にご迷惑をおかけいたしました。確実ゲットするために是非，お店にてご予約をお願いします。

肝心の内容は，これまた聴いてみてのお楽しみ。でなくて，打ち込みの常識を越えた生々しいギターサウンド。「これがあの音源で…」「MIDIの常識が変わっちまったぜ」「わしが，もう少し若ければ…」など驚きの声殺到でございます。MIDIをやったことのある君には，目から鱗どころかいろんなものが落ちまくるのが見えて楽しいぞ。(←鱗以外に何が落ちるっつうねん byさゆ鈴）さらに，コナミレーベルCDカタログ～ときめきメモリアル編～(暫定版）をおまけ収録。

CDショップの店員さんを見かけたらこう叫ぶのだ，

「7月24日発売のときめきメモリアルMIDI collection2（KICA-7776)を1万枚予約します」

幸運を祈る。アディオス，アミーゴ。

コナミレーベルインフォメーション 番外編

「出会えて良かった/虹野沙希」。

「tune my love/丹下桜」。

私って何？恋って何？っていう疑問にさりげなく答えを出してくれる曲が2曲，7月24日，シングルで発売になります。必ずつきまとうせつなさと友達になって，心の支えを自分の中でしっかりともつ，ってことかな。あなたには今，大事な人がいますか。大事な人を必要としていますか？

それぞれのメッセージを，ぜひ受けとめてください。

インターネットラジオ

絶好調で1クールを終えたインターネットラジオdb-FM。

各種イベント，特番を取りそろえ，あなたのお越しをお待ちしております。

アドレスは，

www.konami.co.jp/kme/db-FM/

たくさんのアクセス，お待ちしています!!

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル

シリーズ第2弾!!シミュレーションRPG「ファーランドサーガ 時の道標」絶賛発売中!!

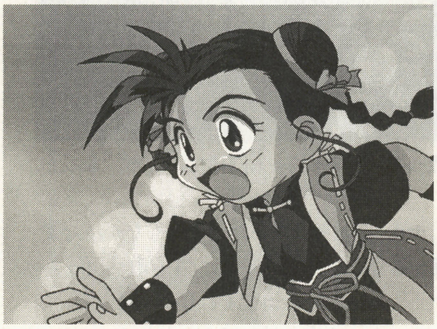
魔法使いになる方法　第2弾
～夢見る星の物語～

主人公紹介

主人公(パイン) 性別：女

東の貿易都市の魔法屋に丁稚奉公していたが，魔法の才能を見いだされて「東の魔法使い」の家を訪ねることになる。

魔法使いとしての才能は自称「東方の魔法使い」ライムに匹敵する……かどうかは，プレイヤー次第。



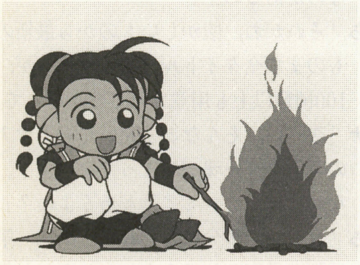
魔法材料図鑑・魔法図鑑

魔法の材料や，魔法の調合方法はこれを見ればOKだよ!!

四つの調合法

1.レシピ調合

一つの魔法の調合方法だけを要点を押さえてメモした「魔法のレシピ」，これを見れば必要な材料も一目瞭然。レシピは師匠からも他の魔法使いからももらうことができます。

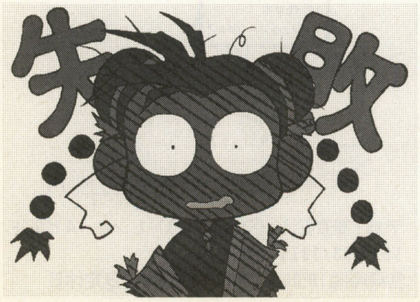


2.アレンジ調合

レシピによる調合方法に，ある特定の材料を加えることによって，強力で危険極まりない魔法が完成します。この強化された魔法のヒミツを知る魔法使いは数少なく，知っていても危険なので，よほど信頼できる者しか教えてもらえません。

3.ぶんなげ調合

手元にある魔法の材料を適当にほうり込んで，魔法を作ってしまう方法です。意外とこれで上手にいってしまうこともありますが，惜しくも失敗することもある訳です。そんな時は，祈るしかないでしょう……。



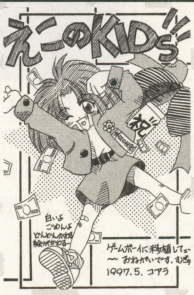
4.マニュアル調合

古い調合方法ですが，調合すべきものを一つ一つ丹念に選んでゆくことによって，完成する魔法の密度はこの手法を簡略化した「レシピ調合」よりも濃い!

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530
大阪市北区松ケ枝町1-3　高栄松ケ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待っているよ!!!

今月のイラスト



◀三重県津市「コアラX」
えこのKIDS
～誰がために金は成る～
のくるみちゃんだね，くるみちゃんめちゃかわいいよね!!!
パソコンにもくるみちゃん登場するので見てあげてね!!!

▶岐阜県「MAYO」
ファーランドサーガのラディッシュは，見た目はとぼけてそうなんだけど，年長者だけあって，落ち着いてるんだよね。「MAYO」さんは村田オレンジさんのファンなのかな??それとも，友達なのかな??

◀京都府「From Aす」
キャラクターはサーガ時の道標のルルちゃんです。かわいいね!!

ご結婚おめでとうございます。こんちくしょーめ!!!
(石井)

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフおよび営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社の担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム(家庭用ゲーム機，制御系経験者可)シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721(代)
総務部　中島
勤務先：大阪北区(南森町)

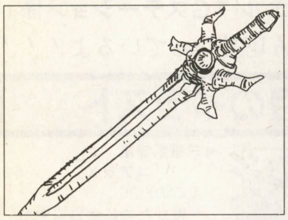
Falcom® NEWS EXPRESS

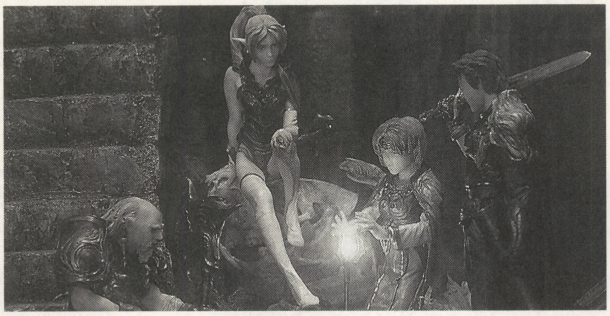
日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL.0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN8係
http://www.falcom.com/

発売直後にしてスクープ!?
『ソーサリアン forever』にそんなアイテムがっ!

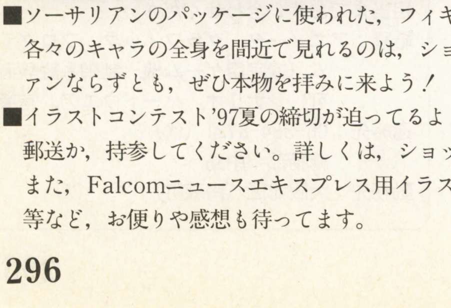
▼これが問題の「○○の剣」。
う〜ん，よく斬れそうだ！





坂っち「どぉお？ヤナ，『ソーサリアン』は」
ヤナ「そりゃ〜よかったよ。グラフィックは綺麗だわ，音は凄いわ，魔法はかっこいいわ…。早く次がやりたいよ。坂っち，他の情報ないの？」
坂っち「ということは，もうクリアは…」
ヤナ「当然だわよ〜。今はCD聴きながらハンドブック読んで，思い出に浸る毎日を過ごしてまっす」
坂っち「さすが〜。じゃぁ「○○の剣」も手に入れてるよね」
ヤナ「…えっ!?」
坂っち「え，知らなかったの？…やば」
ヤナ「何それ？ねぇねぇ，そんな剣あんの？」
坂っち「…いや，発売されて間もないのに言っちゃうとまずいって」
ヤナ「いいじゃん，ここだけの話ってことで。ね，それはどこにあるわけ？」
坂っち「う〜…じゃぁ内緒だからね。えっと，シナリオ５の…」
ヤナ「えぇっ？解いたけど何もなかったよ」
坂っち「ボスを倒してから，すぐ町へ戻っちゃったでしょ？それじゃダメなの。いろいろ寄り道してみたりね…」
ヤナ「なるほどねぇ。それは盲点だったわ〜」
坂っち「まだ話の続きがあるの。アイテムを手に入れてから，村長さんに鑑定してもらうと，さらに良いことが！」
ヤナ「え，なんだろ気になるなぁ」
坂っち「それは実際に自分の目で確かめてみましょー。…でも結構ヤナだって，節穴じゃないねぇ」
ヤナ「え？何か言った？」
坂っち「ううん，11日にはレギュラー版も発売されるしね…って言ったの」
ヤナ「パッケージも変わるから要チェックね！」

代々木ファルコムショップ最新フィギュア情報！

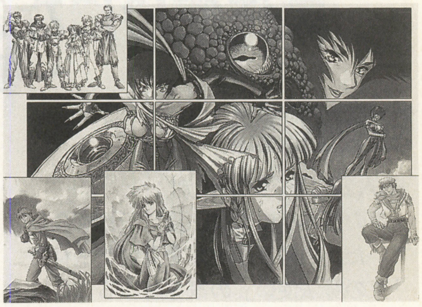


■ユーザーのみなさんからのあつ〜い要望により，メイル・ドーラのフィギュア再販が決定！とは言え，限定ものだから，もしかしたら，この記事が出ている頃には，もう手に入らないかも…。色付けで「ぎゃ〜失敗しちゃった〜」なんて泣いても泣き切れないほど悔やんでいた人もそうでない人にも，これが本当のラストチャンス！とにかく入手に急いで！

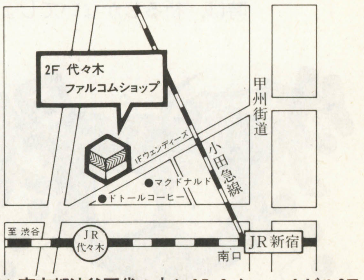
■ソーサリアンのパッケージに使われた，フィギュア４体が夏休み中ショップで展示されるよ！各々のキャラの全身を間近で見れるのは，ショップだけ。フィギュアファンやソーサリアンファンならずとも，ぜひ本物を拝みに来よう！

■イラストコンテスト'97夏の締切が迫ってるよ！〆切は，7/21。作品は，ファルコムショップへ郵送か，持参してください。詳しくは，ショップまでどうぞ。
また，Falcomニュースエキスプレス用イラストも募集中！「こんなグッズを作ってほしいな」等など，お便りや感想も待ってます。

今秋発売決定！
『ファルコムトレーディングカード』



坂っち「ねぇ，今年の秋なんだけどね…」
ヤナ「坂っち，気が早〜い。これから夏なのに〜」
坂っち「え〜，ヤナのコレクター心をくすぐる情報かなぁ〜，と思ってせっかく仕入れてきたんだけどなぁ〜」
ヤナ「えっ，なになに？」
坂っち「あのね，秋に新グッズ『ファルコムトレーディングカード』の発売が決まったんだよ」
ヤナ「え〜，本当？それって，昔お菓子のおまけに入ってたカードみたいなのでしょ。今流行ってるんだってね。どんなのがあるの？」
坂っち「それがね，懐かしいものから最新のものまで全タイトル分のイラストが，100種類以上も用意されてるんだって」
ヤナ「凄ーい。そんなこと聞いたら，ヤナのコレクター魂がだまってないよ〜。なかには，プレミア物もあるよね？」
坂っち「う〜ん，多分ね。それに，第二・第三弾も予定されてるらしいから…。集めがいあるでしょ？」
ヤナ「うん！全部集めなきゃ！プレミア物も逃さないように，やっぱり箱ごとぐらい買わないとね…。」
坂っち「まあ，秋までお楽しみに！」



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

第49回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社

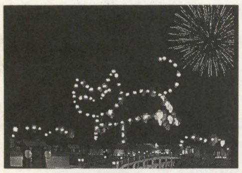
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

早いもので，もう３回目になるECEのマジカルステーションです。このマジステが出る頃は７月，もうすぐ夏休みですよね。夏休みと言えば，もう花火抜きには語れません。そーゆーことで，今回は花火の特集だ!!（少し強引か……）

また６月号で予告したとおり，今月のマジカルステーションの全投稿者のなかから10名に特製マウスパッドを差し上げるとの約束ですが，当選者にはもう届いていると思います。今届いていない人ははずれたということで誠に残念でした。これにめげずまたどんどんと投稿してください。お待ちしております。

◆これぞ，豪華版◆

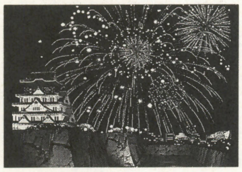
もうすぐ，７月１８日に「花火職人になろうの豪華版」が発売されます。これがまた，ややこしい名前で，『花火職人になろう！』のパワーアップ版なんですけど，『！』マークを取って『の豪華版』と付けるんです」と他人に説明するのが大変で……。でも，いち早くプレイした感想としては，やっぱり豪華版と言うしかないっという感じです（DXでもいいけど，やっぱり花火は豪華って言葉の響きが似合うじゃないっすか）。



豪華版の特徴はまず，仕掛け花火が創れること。打ち上げ花火は球体で絵を描くという制限があるんだけど（まぁそこが面白いところ），仕掛け花火なら，ホントになんでも描けます。

ECEも創ったけど，自分の絵に炎が走って夜空に浮かぶのは，なんかとてもうれしいです。魔法のバグ出し隊もみんなこれにはまっています。頼むからみんなちゃんとバグ出ししてよ。

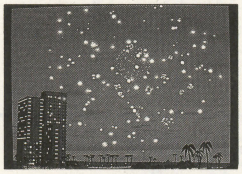
もちろん，仕掛け花火と打ち上げ花火を同時に出すこともできるし，それをスクリーンセーバーにしちゃうこともできる。完全オリジナルのスクリーンセーバーも，やっぱりなんかうれしいぞ。



ほかにも，これらの花火を盛り上げる背景が大幅に追加。大阪城やハワイの夕焼け・湖畔の洋城など，果ては海中の竜宮城まで，色々なシチュエーションが。しかもこれが単純に絵を入れているだけじゃなくて，動く・舞う・降る・暮れる・映る・揺れるなどなど，見ていてとても飽きません。

さらに，ちょっとした遊びが楽しめるパーティーモードも追加されています。師匠の花火を見極めてそっくり花火を打ち上げるゲームと，リズムに合わせて打ち上げるゲームが楽しめます。リズムに合わせるゲームは，要はあの「パラッ○」。でも，花火独特の間でなかなか難しくなってます。

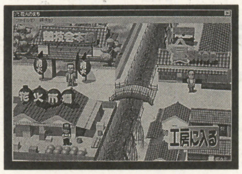
さらにさらに，サウンドの人が思いっきり楽しんで創った30曲入り音楽CD，本物花火に詳しくなれる花火ガイドCD-ROMも付いてきます。



こーゆーような，ボリュームたっぷりCD3枚組が「豪華版」の豪華たるところなのです。

タイトル：花火職人になろうの豪華版
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：７月18日
標準価格：11,800円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

また８月８日には，これまでの「花火職人になろう！」を値段を下げてリニューアル発売。ますます手軽に電脳花火を楽しめるようになります。



タイトル：花火職人になろうの普及版
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：８月８日
標準価格：7,000円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「ねこ」

今月のお題は「ねこ」。前任のみずぴょん先輩は大のねこ好きで，先輩に贈る意味でこのお題にしたんだけど，みんなもねこ（正しくはねこ娘か？）が好きだね。今月はとてもレベルの高い絵が集まりました。そのなかで，今月の金賞は蒼馬さん，銀賞はMAYOさん，抽選での当選者はふじさきさんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆10月号のテーマ

さて，今月募集するテーマは，掲載は10月号だけど，みなさんが描くのは７月・８月。そんな時期にもっとも気になる「海」です。

海に住む巨大モンスター，海に沈んだ古代文明の在りし日の姿，新大陸に向かう船の生活，そしてもちろん水着のおねーちゃんも。「海」という言葉から自由に発想して応募してください。

次号のまじぎゃらは，「召喚士」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！

金のペット賞

「チビ」本来は獰猛な猫科の動物だけど，幼いときから育てられて人になついている。こんな大きいペットがいると楽しいだろうなぁ。
◀蒼馬

銀のかずよさま賞

「くぇぷる」「かずよさま」というのは妹の名前だそうです。面白かったんでこんな賞の名前にしたんだけど，お姉さん怒らないでね。
◀MAYO

「マイケル」もちろんマイケルは猫の名前。背景の英語はマイケルジャクソンの歌？
◀るてんしと

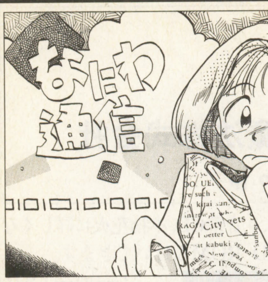
「かるろいだ」国家権力の介入（単に消印）でペンネームが分かりません。見てたら連絡を。
◀みどひ

「ネコボス」鈴木有人さんの魅力にとりつかれているのは僕だけ？
◀鈴木有人

「ミハル」後ろに見える冷蔵庫は，訳があってサンヨー製となっております。
◀ふじさき

「カロステマ・ディバーナ」今月２人目の猫男。爪磨きが好きなナルシスト。
◀比呂

「シャム」初投稿の富士美優さん。早速採用です。これからもよろしく。
◀富士美優



毎月恒例!!

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

タイトル・イラスト：大分県・ブー太
タイトル冠文：三重県・コアラ

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

ありがたいおハガキのコーナースペシャル

最近，イラストの投稿が増えているので，載らない人が結構いらっしゃいます。ホントは，すべての作品をお載せしたいのですが，何しろ1ページという限られたスペースでは限界があります。載らなかった方はご免なさい／これに懲りず，これからもたくさんのイラストを送ってくださいね。

私のシテオク体験談スペシャル

「私のシテオク体験談」のコーナーでもおハガキをお待ちしております。このコーナーは「怪しい／」と思ったことや，身の周りで起こった「なんだかよくわからないこと」「失敗談」「恥をかいたこと」などを発表するコーナーです。

今回のシテオク体験談はいつもネタを送ってくれる東京都の正木 柾さんの作品を，三つお贈りします。

その壱

うちの近所のコンビニでは，「いちご味のメロンパン」という，よくわからないモノを売っています。**（東京都・正木 柾）**

イチゴパンなんだけど形がメロンパンなのか，それともメロンパンなんだけど，味がイチゴ味だからそう呼ばれているのか……。ぜひ食べてみたいですね。試食した感想も聞かせてほしいです。**（暁）**

その弐

金アミを見ると，小さい頃にやった「囚人ごっこ」という遊びを思い出します。（金アミを独房に見立てて，そこにしがみつき「俺は無実だー」とか「ここから出してくれ」と泣き叫ぶ遊び）**（東京都・正木 柾）**

私も小学生のころによくやってました。金アミの向こう側に友達が居たりすると，いつの間にか金アミをわしづかみにしているんですよね。**（暁）**

その参

星座と血液型で，自分の性格を占ってみました。結果は……。
ＡＢ型……何事にもクールで，落ちつきがあり，理屈っぽい。
いて座……好奇心旺盛で，無鉄砲で，行動派。
一体，自分は何者だ!! **（東京都・正木 柾）**

つまり，好奇心旺盛で行動派だけど，落ちつきがあり何事にもクールに対処できる人，でも時には理屈っぽっく，無鉄砲になるってことじゃないのかな？……なんだかわけわかんなくなってきた。**（暁）**

神奈川県・たぬき
素敵なイラストをありがとう。背景の線を減らすと，キャラクターがもっと引き立つと思いますよ。

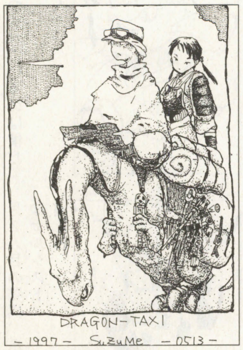
岐阜県・まよ
十分気合いは伝わってきますよ。それにしても細い線ですねえ。うまく印刷されるとよいのですが。

北海道・雷光戦士
えっ／雷光戦士さんて主婦だったんですか？もうすぐ出産だそうですが，落ちついたらまた投稿してくださいね／

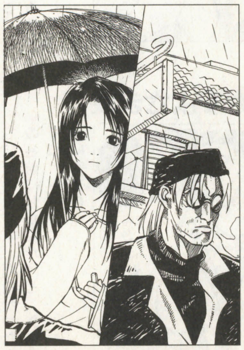
兵庫県・すすめバカボンズ
この絵，マンガ原稿用紙の裏に描いてある……。バカボンズさんて，どんなマンガを描かれるのでしょう。

群馬県・ふじさき
群馬県って夏は毎日カミナリが発生するんですか／……たいへんですね。パソコンを使うには勇気がいりますね／

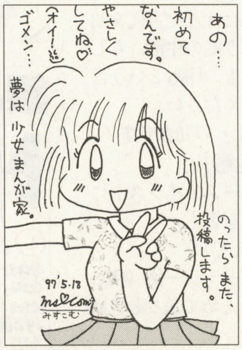
千葉県・鈴木有人
星の妖精さんでしょうか。夏の夜空に星の花を咲かせましょう／って感じかな？



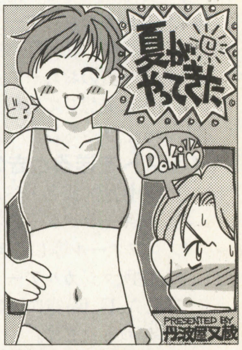
大阪府・SuZuMe
ドラゴンのタクシーとはファンタジックですねえ。画風の独特さが，いっそう作品を引き立てています。



大阪府・たまご＆東京都・村田オレンヂ
この絵から，様々なバック・ストーリーを連想できます。絵は口ほどにモノを言う……なんちゃって。



高知県・Ms.COM
このハガキ，表に電話番号が書いてある……。電話番号は書かなくていいです。



宮城県・丹波屋又蔵
夏だー／夏といえば，水着のおねーさまと，カキ氷と，ワラビ餅でしょう／……えっ？ワラビ餅は関係ない？

ゲーム業界志望者必見！
もちろん無料!!

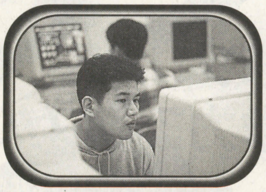
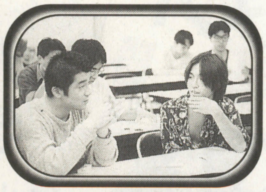
ゲーム業界体験イベント開催!!

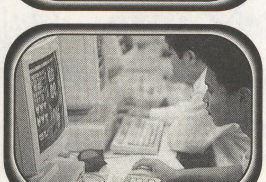
presented by バンタン電脳情報学院

この夏、ゲーム業界就職希望者にバンタン電脳情報学院が贈る
超大型イベント、それが『業界体験サマーセミナー』だ!!

ゲーム制作の開発現場にはどんな職種があるのか、
そしてそれぞれの職種の「仕事」とはどんなものなのか？
そんな疑問を解決したい人は絶対参加のこのイベント。
業界で実際に活躍しているプロ達が、分かりやすく、
業界の仕事の手ほどきをしてくれます。
ゲーム業界への就職を希望している方は奮って参加して下さい！

ゲーム業界のプロ達が生の情報を直接伝授！
普通では絶対に体験できないイベントだ!!



設定コース

- ゲームデザイン（企画）
- ゲームシナリオ
- ゲームグラフィック
- ゲームプログラム
- ゲームサウンド

日　時

- 8月2日〜3日
（どちらか1日だけの参加も可能）
- 13：00〜17：00

会　場

- バンタン電脳情報学院

宿泊施設

- 遠方から参加されるために宿泊施設をご希望される方は、バンタン電脳情報学院が提携している学生会館への無料宿泊が可能です。ご希望の方はお早めにご予約下さい。
（定員をオーバーした場合、お断りする場合がございます）

お問い合わせ、
お申込みは

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
〒150 東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505

パソコンを使って親子で学ぶ

好評発売中！

特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。

ランドセル 小学1年 Ver.3　Win95/3.1　Mac

●がくげい
●発売中
●ハイブリッドCD-ROM
●8,500円
●小学校1年～

国語に算数，生活，音楽，図工，そして体育。1枚のCD-ROMソフトのなかに，これだけの教科について，ぜんぶで20本以上のプログラムが収録されています。楽しいビジュアル画面，サウンド，わかりやすいインターフェースを採用し，キーボードを使わず，マウスだけで，子供でもカンタンに，楽しく操作し，学習することが可能です。

ランドセル小学4年Ver1.0　Win95/3.1　Mac

●がくげい
●発売中
●ハイブリッドCD-ROM
●8,500円
●10～12才(4年以上)

好評発売中の『ランドセル』シリーズの最新作です。この『ランドセル小学校4年Ver.1.0』では，1枚のCD-ROMに，算…国語，理科，社会，音楽，図工の…ます。各教科には，…数使われ，

算数戦士ブラスター2「暗算都市の秘密」　Win95/3.1

●SSIトリスター
●発売中
●CD-ROM
●9,800円
●5～12才

遊びながら計算がどんどん得意になる，シリーズ第2弾です。開発には米国教員の協力を得ており，加減乗除，少数，割合の学習ができます。出題される問題は50,000とおり以上で，七つの出題分野と3段階のレベル，コースの選択が可能で，オリジナル問題の作成および印刷，成績の保存，賞状のプリント・アウト等の機能もそなえています。

家庭料理の鉄人 坂井宏行のフランス料理編

●マックザウルス
●発売中
●ハイブリッドCD-ROM
●6,800円
●一般

鉄人「坂井宏行」が，家庭にある素材を利用した"フランス料理"を紹介し，作りかたや極意を伝授してくれます。素材や材料からの選択，完成料理からなど，レシピの検索方法も多彩。調理方法や素材の加工の極意も分りやすく説明されています。「かきのパネッテー」など全37品目の献立，全6料理法の極意，ソースなどの基本4項目が収録されています。

マルチあきんど　Win95/3.1　Mac

●NECインターチャネル
●発売中
●CD-ROM
●各9,800円
●小学校中～高学年

日常生活で体験する様々な出来事を通じて，数に対する基礎的な感覚を身につけることができる算数学習ソフトです。いろいろな店でアルバイトをしてお金を貯めたり，道具を買ったりと，暮らしの中での算数の役割を具体例で考えることによって学んでいきます。加減乗除，時間，長さなどの基本的な算数の…羅しています。

家庭料理の鉄人 陳建一の中華料理編

鉄人「陳建一」が，家庭の…した"中華料理"のレシピ…

Sesame Street：Numbers

●各4,800円
●3才～

テレビ番組などでおなじみの，「セサミストリート」のキャラクターた…コウモリたちが隠している数字を探す足し算・引き算ゲームなどが収録されています。

厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル

パソコンで学力アップ!!

小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

●英語 ●家計簿
●国語 ●音楽 ●知識
●算数 ●趣味 ●知育
●理科 ●語学 ●絵本
●社会 ●料理 ●お絵かき

●A4変形
定価1,305円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

SUNCREST

10日間無料
お試しセール
平成9年8月31日まで

パソコン・テレビから
目を守る!!

めちゃイケてるシールド!!

まずその効果を
試してください

1.紫外線を100%カット

2.ギラギラ・チラツキをカット

3.色のニジミをカット

4.クリアな画面で文字が見やすくなる

5.目がチカチカしない、疲れない!

画面もキレイ、ゲームも楽し!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

使ってビックリ!です。

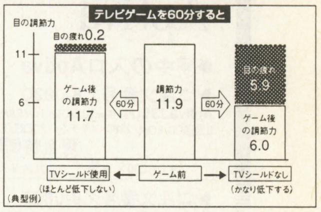
このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。

大阪市
高田 直人くん

おたよりありがとう

こんなに違う、目の疲れ
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。
テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



Hyper TV Shield FSⅢ
ハイパーTVシールド

視力低下をSTOP!

〈推薦者〉東京視力回復センター（本部東京都渋谷）

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料（600円）+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区
瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
B7係

ハイパー
TVシールドFSⅢ
を申し込みます
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9：00〜PM.6：00

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com (03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- パソコン出張有料サポート(貴方のパソコンの問題を即解決!)

ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーランドセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー公認ディーラー / ロータスショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR

●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。
一太郎Ver.7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

41% OFF

▶ご注文番号／A-0815
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) ¥298,000
BJC-240J(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 39,800
標準価格合計¥337,800▶現金特価¥199,800
¥10,000×18回／ボーナス¥18,000×3回

▶ご注文番号／A-0812
PC-9821V166/S5model C2(MMXPentium166MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) …¥318,000
MJ-830C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 39,800
標準価格合計¥357,800▶現金特価¥269,800
¥10,000×24回／ボーナス¥20,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR

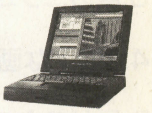
●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver8+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

28% OFF

▶ご注文番号／A-0813
PC-9821V200/MZmodel C2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム) ……¥358,000
RD-17GXⅡC(MITSUBISHI・17″ダイアモンドトロン) …¥128,000
標準価格合計¥486,000▶現金特価¥347,800
¥10,000×30回／ボーナス¥26,000×5回

▶ご注文番号／A-0814
PC-9821V200/M7model D2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥433,000
PM-700C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥492,800▶現金特価¥369,800
¥10,000×36回／ボーナス¥17,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER
98 NOTE Lavie(ラヴィ)



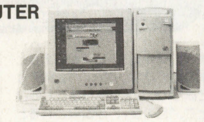
●一太郎又は、Microsoft Wordがインストール済み。

32% OFF

▶ご注文番号／A-0820
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE) ……¥388,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥442,800▶現金特価¥299,800
¥10,000×24回／ボーナス¥29,000×4回

●行動する人のA4薄型ノートパソコン。
▶ご注文番号／A-0819
PC-9821Ls13/D10model C2(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)…¥398,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶現金特価¥333,800
¥10,000×30回／ボーナス¥23,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER
Aptiva



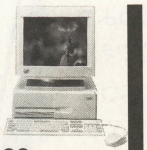
●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号／B-0830
Aptiva J3L(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥208,000
¥10,000×18回／ボーナス¥21,000×3回

▶ご注文番号／B-0831
AptivaB95(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥398,000
¥10,000×36回／ボーナス¥23,000×6回

▶ご注文番号／B-0832
AptivaT95(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥358,000
¥10,000×30回／ボーナス¥29,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER
Personal Computer



●ネットワーク時代のスタンダードディスクトップ
▶ご注文番号／B-0834
PC-350(6587-JU4:Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-ROM/10BASE-T)
標準価格¥418,000▶ 現金特価¥168,000
¥10,000×12回／ボーナス¥34,000×2回

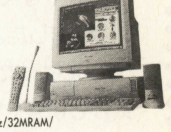
59% OFF

ThinkPad

●スーパースリムノート
▶ご注文番号／B-0834
ThinkPad560(2640-FJE:Pentium133MHz/8MRAM/1.08GHD/12.1″TFTカラー) 現金特価¥298,000
¥10,000×24回／ボーナス¥28,000×4回

▶ご注文番号／B-0836
ThinkPad380D(2635-2AJ:Pentium150MHz/16MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー 現金特価¥298,000
¥10,000×24回／ボーナス¥28,000×4回

MITSUBISHI PERSONAL COMPUTER
apricot



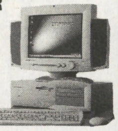
●パソコンが玉手箱になる。
▶ご注文番号／B-0828
MS540modelN2A1/A2(MMXPentium166MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格合計¥298,000▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-0827
MS660modelN2B1(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格合計¥348,000▶現金価格 大特価

PANASONIC PERSONAL COMPUTER
Panasonic Let's NOTE

▶ご注文番号／B-0826
AL-N2T515J5(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10.4″TFTカラー)
標準価格合計¥428,000 ▶ 現金特価¥318,000
¥10,000×24回／ボーナス¥34,000×4回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER
COMPAQ PRESARIO

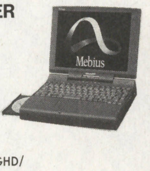


●これが、PCの新しい標準
多彩な高機能。
▶ご注文番号／B-0845
PRESARIO4130(186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥219,000
¥10,000×18回／ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号／B-0843
PRESARIO4182(271560-296:MMXPentium166MHz/32MRAM/4GHD/16倍速CD-ROM/15″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥255,000
¥10,000×24回／ボーナス¥16,000×4回

▶ご注文番号／B-0844
PRESARIO1072(282762-293:Pentium166MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
現金特価¥358,000
¥10,000×30回／ボーナス¥29,000×5回

SHARP PERSONAL COMPUTER
Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。
▶ご注文番号／B-0839
MN-7750(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥590,000▶ 現金特価¥428,000
¥10,000×42回／ボーナス¥20,000×7回

▶ご注文番号／B-0837
NM-5500(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥480,000▶ 現金特価¥378,000
¥10,000×36回／ボーナス¥19,000×6回

▶ご注文番号／B-0840
NM-5400D(Pentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格¥360,000▶ 現金特価¥280,000
¥10,000×24回／ボーナス¥23,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER
FMV BIBLO

●開いたところが、デスクになる。
▶ご注文番号／B-0851
FMVNU13D(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格 2:¥338,000 3:¥343,000▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-0852
FMVNU13(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格 2:¥398,000 6:¥403,000▶現金価格 大特価

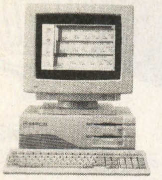
▶ご注文番号／B-0853
FMVNU15(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格 2:¥498,000 3:¥503,000▶現金価格 大特価

▶ご注文番号／B-0854
FMVNP13(1/2/3)(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/分離型/12.1″TFTカラー)
標準価格 2:¥488,000 3:¥498,000▶現金価格 大特価

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、パソコンに関するご相談など、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC**PC-9801DS/U5**
●CPU:386SX(16MHz)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5″HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。
標準価格￥508,000→現金価格**￥25,000**
PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(15″カラーモニター)とセットの場合
合計価格￥618,000→割引価格**￥39,800**

おすすめ中古セット

NECのスタンダード オールインワン パソコン
NEC**PC-9821V13/S5 C3/D3**
●CPU:Pentium(133MHz)●メモリ:32MBEDO
●FDD:3.5″×1●CD-ROM:8倍速
●HDD:1.2GB●33600FAXモデム●PCM音源
●ソフト:Windows95/一太郎7/Lotus1-2-3他
またはWindows95/Word/Excel他
●15″マルチシンクモニター●マウス
標準価格￥298,000→特別価格**￥178,000**

おすすめ新品限定品

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX/U2(CPU:80286/12MHz/3.5″2HD×2/FM音源)	¥318,000	¥13,000
PC-9801DX5(CPU:80286/12MHz/5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥468,000	¥20,000
PC-9801DS5(CPU:386SX/16MHz/3.5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥508,000	¥25,000
PC-9801RA51(CPU:80386/20MHz/1.6M/5″2HD×2/40MBHDD)	¥668,000	¥25,000
PC-9801DA5(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥598,000	¥29,000
PC-9801DA7(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5″2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥698,000	¥32,000
PC-9801FA/U7(CPU:486SX/16MHz/1.6MB/3.5″2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥648,000	¥38,000
PC-9821Xe10/S15(486DX4/100MHz/8MB/3.5″×1/420HDD/4倍CD/Win3.1/15″モニター)	¥248,000	¥88,000
PC-9821Cx/S3(486SX/33MHz/7.6MB/3.5″×1/540MBHDD/CD/Win/マウス/144モデム/15″TV)	¥455,000	¥95,000
PC-9821Cb2/A(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×1/420HDD/CD/MPEG/TV/文字放送/マウス/14″一体モニター)	¥338,000	¥98,000
PC-9821Cr13/T-A(Pentium/133MHz/32MB/3.5″×1/850MBHDD/4倍4連装CD/14400FAXモデム/一太郎7/Works/ディズニーソフト/インターネット関連ソフト他/Win95/TVチューナー/ビデオキャプチャ/10.4″TFTカラー液晶)	¥398,000	¥168,000
PC-9821NS/T(386SL/20MHz/1.6MB/3.5″2HD×1/20MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	¥50,000
PC-9821NS/A(486SX/75MHz/9.6MB/3.5″×1/340MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥248,000	¥95,000
PC-9821Na12/S8(Pentium/120MHz/16MB/3.5″×1/810HDD/Win95/4倍CD/12.1″TFTカラー液晶)	¥488,000	¥228,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥135,000	¥35,000
PC-PR201/60A(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥52,000
EPSON/VP-2061PC(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	¥35,000
富士通/XJ-500(10″/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥14,000
富士通/XJS-400(10″/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥59,800	¥47,800
NEC/PC-PR201X-04(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000	¥15,000

ディスプレイ

N5924(14″カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥20,000
PC-KD854N(14″カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥10,000
PC-KD881(15″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥18,000
PC-KD882(15″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800	¥15,000
PC-KD1521(15″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800	¥18,000
PC-TV354(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	¥18,000
PC-TV454(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥22,000
三菱/XC-1498CII(14″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥80,000	¥15,000
PC-KM153R(15″カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥69,800	¥25,000

その他周辺機器

メルコ/DBI-N2000(2GB 98用内蔵ハードディスク/要対応確認)	¥53,000	¥30,000
NEC/PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボードA 9821A MATE用)	¥70,000	¥10,000
メルコ/EMF-32M×2(98Xa**/Xb/v/t/f/c/VALUESTER/Ct/u/x2/3/13/r13/b3用64MBメモリ)	¥	¥34,000
I/O DATA/NX34-12M(NX/C用12MB増設メモリ)	¥	¥10,000
メルコ/ENP-8M(98Nm/Nd/Ne2/Ns/Np/Nf用8MB増設メモリ)	¥46,000	¥5,000
NEC/PC-IT45S1(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥49,800	¥18,000
EPSON/GT-2000WINP(A4/300dpi/カラーシートフィードスキャナ/パラレル接続用)	¥49,800	¥19,800
アドテック/ADP-16M32S(DOS/V 98用8MB×2枚SIM 72PIN 70Nsノンパリティ) 新品	¥	¥4,000
Logitec/LHA-DV1542(ISAバス用DOS/V I/Fボード/アダプテックAHA-1542CF) 新品	¥49,000	¥14,800
Logitec/SHD-1000DV(1GB外付ハードディスク ISAバス用DOS/V I/Fボード付) 新品	¥59,800	¥24,800
キャラベルデータ/AV-200NR(200MB 98NOTE内蔵用ハードディスク)	¥	¥18,000
αDATA/AD-F51W(5″2HD×2ドライブ外付FDD)	¥52,800	¥18,000
トライコーポレーション/JKB-89S(IBM/PC/AT互換機用89日本語キーボード) 新品	¥9,800	¥3,000

特価!!新品周辺機器(その他の機器はお問い合わせ下さい。)

SONY CPD-17SF9(17″カラーCRT/24〜80KHz/トリニトロン/0.25)	¥99,800	¥69,800
MITSUBISHI RD17GXIIC(17″カラーCRT/30〜86KHz/ダイヤモンドトリニトロン/0.25)	¥128,000	¥79,800
Panasonic TX-D17P53J(17″カラーCRT/30〜86KHz/フラット/0.24)	¥108,000	¥79,800
EPSON GT-8500WIN(A4カラーイメージスキャナ/400dpi)	¥89,800	¥42,800
EPSON MJ-510C(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥19,800
EPSON MJ-830C(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥39,800	¥29,800
EPSON PM-700C(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥44,800
EPSON LP-700W(A4ページプリンタ/Windows用)	¥69,800	¥44,800
Canon BJC-35VII(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥54,800	¥34,800
Canon BJC-240J(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥39,800	¥19,800
Canon BJC-420J(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥29,800
FUJITSU XJ-300(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥17,800
SHARP JX-9230(A4ページプリンタ/Windows用)	¥60,000	¥49,800
OMRON ME3314A(33600bpsFAXモデム)	¥22,800	¥16,800
IO・DATA TA-B64DSU(ISDNターミナルアダプタ/DSU付)	¥39,800	¥21,800
Allied Tele LA-PCI-T(PCI/LANアダプタ/98・DOS/V用)	¥14,800	¥11,800
Allied Tele LA-PCM-T(PCMCIA/LANPCカード/98・DOS/V用)	¥19,900	¥15,800
Allied Tele MR820TR(T×8/5×1/2×1/HUB)	¥24,800	¥19,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

FMV SIII16A
DESKPOWER

DESKPOWER SIII16

● Pentium166MHz、エントリーモデル
▶ご注文番号／B-0860
FMVS316A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MRAM/1.7GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格 1/2:￥268,000 3:￥273,000 ▶現金価格 **大特価**
▶ご注文番号／B-0861
FMVS3165(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格 1/2:￥313,000 3:￥318,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXテクノロジーPentiumまたは、PentiumIIプロセッサーを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER TIII

● MMXPentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0866
FMVT316(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥388,000 3:￥393,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium200MHz、高品位タワーモデル
▶ご注文番号／B-0867
FMVT320(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜20倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥448,000 3:￥453,000 ▶現金価格 **大特価**

● PentiumII 200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号／B-0870
FMVT323(1/2/3)(PentiumII 200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥598,000 3:￥603,000 ▶現金価格 **大特価**

FMV SIII20
DESKPOWER

FMV TIII20
DESKPOWER

DESKPOWER SIII

● MMXPentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0862
FMVS3167(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥358,000 3:￥363,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium200MHz、搭載の17″CRTモデル
▶ご注文番号／B-0863
FMVS320(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥398,000 3:￥403,000 ▶現金価格 **大特価**

● MMXPentium200MHz、搭載の本体のみのモデル
▶ご注文番号／B-0864
FMVS320B(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム)
標準価格 1/2:￥333,000 3:￥338,000 ▶現金価格 **大特価**

● PentiumII 200MHz、搭載17″CRT、高速モデル
▶ご注文番号／B-0865
FMVS323(1/2/3)(PentiumII 200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥523,000 3:￥528,000 ▶現金価格 **大特価**

お客様一人一人をしっかりサポート
COMPUTER BANK **コンピュータバンク**
株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com
(03)3797-1221
営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

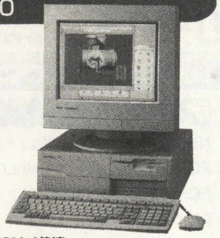
●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

ボーナスフェア！
パソコン大特売中

広告掲載価格はすべて税別です

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

NEC 98MATE 送料¥1,000



★PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速
定価¥498,000 **超特価¥89,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
定価¥370,000 **超特価¥58,800**

PC-9821Xa10/K8
CPU:Pentium100 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥268,000 **超特価¥ 84,800**

PC-9821Bs/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB
定価¥398,000 **超特価¥ 47,800**

PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 定価¥462,000 **超特価¥ 48,000**

PC-9821Xa10/K12
CPU:Pentium100 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:1.2GB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥298,000 **超特価¥ 94,800**

PC-9821Xa12/C12
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.2GB CD ROM:4倍速
OS:Windows3.1/DOS6.2
定価¥538,000 **超特価¥105,000**

PC-9821Xa12/K8
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥278,000 **超特価¥ 97,800**

PC-9821Xa13/K12
CPU:Pentium130 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.2GB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥318,000 **超特価¥118,000**

PC-9821Xa13/K16
CPU:Pentium130 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.6GB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥368,000 **超特価¥128,000**

PC-9821Xa9/C8
CPU:Pentium90 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows3.1/DOS6.2
定価¥398,000 **超特価¥ 88,000**

PC-9821Xe10/4
CPU:DX4/100 RAM:6MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB OS:Windows3.1/DOS6.2
定価¥163,000 **超特価¥ 55,000**

PC-9821Xe10/C4
CPU:DX4/100 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB CD ROM:4倍速 OS:Windows3.1/DOS6.2
定価¥218,000 **超特価¥ 65,000**

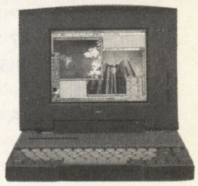
PC-9821Xp/U8W
CPU:DX4/100 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB OS:Windows3.1/DOS5.0A
定価¥448,000 **超特価¥53,000**

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

NEC 98VALUE STAR 送料¥2,000

★PC-9821V13/M7C2
一太郎6/ロータス1-2-3R5J モデル
CPU:Pentium133 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
ディスプレイ:17インチ分離型 OS:Windows95
定価¥408,000
超特価¥168,000

NEC 98 NOTE 送料¥1,000



PC-9821Lt/540A
CPU:486DX2/50 RAM:7.6MB FDD:外付3.5×1台 HDD:540MB
CRT:TFT9.5インチ OS:Windows3.1 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3
定価¥488,000 **超特価¥139,800**

PC-9821Ne2/340W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:340MB
CRT:TFT9.5インチ OS:Windows3.1/DOS5.0AH
定価¥578,000 **超特価¥110,000**

PC-9821Ns/810W
CPU:486DX2/50 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:810MB CRT:TFT9.5インチ OS:Windows3.1/DOS5.0AH
定価¥640,000 **超特価¥128,000**

PC-9821Nb7/D5
CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95
定価¥358,000 **超特価¥145,800**

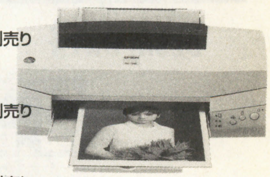
PC-9821Nb10/S10F
CPU:Pentium100 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1GB CRT:TFT10.4インチ
OS:Windows95又はWindows3.1のOS選択方式
定価¥418,000 **超特価¥210,000**

PC-9821Nm/340
CPU:486DX2/50 RAM:1.6MB FDD:3.5×1台 HDD:340MB CRT:白黒9.5インチ OS:MS DOS6.2
定価¥248,000 **超特価¥60,000**

FUJITSU FMV BIBLO 送料¥1,000

FMV52NU5UV
CPU:Pentium120 RAM:32MB FDD:3.5×1台
HDD:1GB CRT:DSTN 11.3インチ
OS:Windows95 ソフト:Word97/Excel 97
超特価¥228,000

EPSON カラープリンター 送料¥1,000



PM-700C 解像度:720dpi/360dpi
定価¥59,800 **超特価¥43,800** ケーブル別売り

MJ-830C 解像度:720dpi/360dpi
定価¥39,800 **超特価¥29,800** ケーブル別売り

MJ-510C 解像度:セミ720dpi/360dpi
定価¥29,800 **超特価¥18,800** ケーブル別売り

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
関東地方以外と離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座（普通）5181474

PCアウトレット ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM9:30～PM8:00 年中無休

豊富な在庫と安さが自慢です。全国通販受付中!

PRINTER

NEC
- PC-PR101/80L ¥19,800
- PC-PR101/J100L ¥25,800
- PC-PR101/J200 ¥22,500
- PC-PR101/J300 ¥38,800
- PC-PR101/J400 ¥56,800
- PC-PR201/40 ¥38,800
- PC-PR201/65 ¥69,800
- PC-PR201/65LA ¥94,800
- PC-PR201/87LA ¥153,000
- PC-PR700/55A ¥148,000
- PC-PR700JH ¥187,000
- MULTI WRITER1000LW ¥45,800
- MULTI WRITER2400 ¥278,000
- PC-PR2000X ¥120,000
- PC-PR2200NW2 ¥159,800
- PC-PR3000PS/4 ¥305,500
- PC-PR3000PS/4F ¥403,000

EPSON
- PM-700C ¥41,500
- MJ-510C ¥19,800
- MJ-830C ¥28,600
- MJ-930C ¥55,500
- MJ-1100 ¥56,700
- MJ-3000C ¥59,500
- MJ-5100C ¥88,500
- MJ-6000C ¥100,500
- MJ-8000C ¥168,500
- VP-4100 ¥164,000
- VP-5100 ¥229,000
- VP-6000 ¥453,000
- VP-1800 ¥71,800
- VP-1100 ¥42,800
- VP-870 ¥66,000
- VP-600 ¥46,800
- LP-700W ¥44,500
- LP-1700S ¥73,500
- LP-8300 ¥109,500
- LP-9200S ¥175,000
- LP-9300 ¥178,000

CANON
- BJC-35V2 ¥29,500
- スキャナカートリッジ ¥10,300
- BJC-210J ¥18,800
- BJC-240J ¥21,500
- BJC-400J ¥25,800
- BJC-420J ¥27,500
- BJC-455J ¥45,500
- BJC-620JW ¥43,500
- BJC-5500J ¥71,800
- LBP-210 ¥37,700
- LBP-310 ¥54,300
- LBP-430 ¥84,500
- LBP-450 ¥117,800
- LBP-720 ¥109,500
- LBP-730 ¥135,500
- LBP-740 ¥114,800
- LBP-750 ¥141,000
- LBP-830 ¥168,800
- LBP-930 ¥278,000

FUJITSU
- XJS-400 ¥43,800
- XJ-500 ¥36,400
- XJ-300 ¥16,800
- OPP-3300 ¥34,800

ALPS
- MD-2010J ¥42,500
- MD-2300J ¥69,500
- MD-4000J ¥55,000

HP
- DESINJET-350CA1 ¥257,000
- スタンド ¥42,000

SHARP
- JX-9230 ¥45,000

SCANNER

EPSON
- GT5000WINS ¥36,800
- GT5000WINP ¥36,800
- GT8500WIN ¥52,100
- GT9500WIN ¥98,800
- GT2000WINP ¥29,800
- GT2000WINS ¥29,800

CANON
- キャノスキャン300 ¥34,800
- キャノスキャン600 ¥79,800
- キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
- キャノスキャン2700F-WIN9 ¥69,800

NEC
- MULTI-READER600 ¥124,800
- MULTI-READER400 ¥59,800

SHARP
- JX250W3 ¥52,000
- JX-150 ¥24,000

ニコン
- クールスキャン2 WIN 外付 ¥67,800
- クールスキャン2 MAC ¥67,800
- クールスキャン2 WIN 内蔵 ¥64,800

ODP

インテル
- JBOXPODP-5V133 ¥31,800
- JBOXPODP-3V125 ¥31,800
- JBOXPODP-3V150 ¥39,800
- JBOXPODP-3V166 ¥55,800
- JBOXPODP-5V83 ¥23,800

メルコ
- HND-33QP ¥11,300
- HNE-33QP ¥11,300
- EUD-HPOM ¥23,800
- EUZ-QOM ¥23,800
- EUF-EPOM ¥23,800
- EUA-QPOM ¥23,800
- HAS-33TP ¥21,800

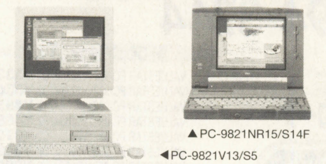
NEC

- PC-9821V200/SZD2 ¥236,000
- PC-9821V200/S7D2 ¥274,000
- PC-9821V200/S5D2 ¥250,000
- PC-9821V166/S5D2 ¥222,000
- PC-9821V16/S5PD2 ¥185,000
- PC-9821V233/M7C2 ¥322,000
- PC-9821V233/M7D2 ¥326,000
- PC-9821V233/M7VE2 ¥441,000
- PC-9821V233/M7VF2 ¥445,000
- PC-9821V200/MZD2 ¥250,000
- PC-9821V200/M7D2 ¥294,000
- PC-9821V200/M7H2 ¥338,000
- PC-9821V200/M7J2 ¥342,000
- PC-9821RS20//B20 ¥343,000
- PC-9821RA223/N30 ¥281,000
- PC-9821RA20/N30 ¥253,000
- PC-9821XC16/M7A3 ¥229,800
- PC-9821XC16/M7B3 ¥233,000
- PC-9821XC16/S7A3 ¥216,000
- PC-9821XC16/S7B3 ¥219,000
- PC-9821XC16/S5A3 ¥182,000
- PC-9821XC16/S5B3 ¥185,000
- PC-9821XC13/M7B ¥188,000
- PC-9821C166/CS1 ¥274,000
- PC-9821C166/C ¥205,000
- PC-9821C200/VS2 ¥448,000
- PC-9821C200/CS1 ¥318,000
- PC-9821C200/V ¥318,000
- PC-9821C200/C ¥ 255,000
- PC-9821Cu13T/B ¥236,000
- PC-9821V13/S5D3 ¥169,800
- PC-9821CU13/EA·B ¥199,800
- PC-9821CT20/AA·B ¥285,000
- PC-9821XA20/W30 ¥198,000
- PC-9821XA10/K8 ¥125,800
- PC-9821XA12/C12 ¥148,800
- PC-9821XA16/R12 ¥143,000

NEC 今月の目玉はこれだ!

- PC-9821V200/SZC2 **¥233,000**
- PC-9821V200/S7C2 **¥270,800**
- PC-9821V200/S5C2 **¥247,000**
- PC-9821V166/S5C2 **¥219,000**
- PC-9821V16/S5PC2 **¥182,000**
- PC-9821V200/MZC2 **¥247,000**
- PC-9821V200/M7C2 **¥291,000**
- PC-9821RV226/N20 **¥365,000**
- PC-9821RA223/W30 **¥274,000**
- PC-9821XC13/S5A **¥168,800**
- PC-9821XC13/M7A **¥188,800**
- PC-9821C233/V **¥343,000**
- PC-9821V13/S5C3 **¥169,800**
- PC-9821XA13/W12 **¥139,000**
- PC-9821XA13/W16 **¥148,000**
- PC-9821XB10/F **¥79,000**
- PC-9821XB10/J8 **¥116,000**
- PC-9821V10/S5KA **¥138,800**
- PC-9821V10/S7KA **¥158,800**
- PC-9821V12/S5RA **¥148,000**
- PC-9821V12/S5RC·D **¥165,800**
- PC-9821V12/S7RA **¥168,000**
- PC-9821V12/S7RC·D **¥185,800**
- PC-9821V13/S5RA **¥158,000**
- PC-9821V13/S7RA **¥178,800**
- PC-9821Cr13/TA·B **¥183,000**

セットモデル
- PC-9821XV13/W16 & 15"CRT **¥188,000**
- PC-9821XV13/W16 & 17"CRT **¥208,000**
- PC-9821XA10/K8 & 15"CRT **¥155,800**
- PC-9821XA10/K8 & 17"CRT **¥175,800**



▲PC-9821NR15/S14F
◀PC-9821V13/S5

NEC NOTE
- PC-9821NR166/X30F **¥478,000**
- PC-9821NR150/X14F **¥377,000**
- PC-9821NR15/S14F **¥299,000**
- PC-9821NR15/S10 **¥278,000**
- PC-9821NR13/D10A·B **¥237,000**
- PC-9821NR12/D10 **¥197,800**
- PC-9821NB10/S8 **¥238,000**
- PC-9821LA10/5A **¥168,800**

- PC-9821XV13/W16 ¥158,000
- PC-9821XV20/W30 ¥227,000
- PC-9821V10/C4RA·B ¥138,800
- PC-9821V13/S5E2·F2 ¥188,000
- PC-9821XE10/C4 ¥78,800
- PC-9821Cu10/DB ¥168,000
- PC-9821Cb10/TA·B ¥148,000
- PC-9821CX2/S15T ¥128,800
- PC-9821CX2/S17T ¥138,800

NEC NOTE

- PC-9821NR166/X30N ¥523,000
- PC-9821NW150/S20C ¥348,000
- PC-9821NW150/S20D ¥352,000
- PC-9821NW133/D14C ¥273,000
- PC-9821NW133/D14D ¥276,000
- PC-9821LS150/S14C2 ¥355,000
- PC-9821LS150/S14D2 ¥358,000
- PC-9821LA13/D10C2 ¥266,000
- PC-9821LS13/D10D2 ¥269,800
- PC-9821LA13/S14 ¥256,000
- PC-9821LS150/S14C·D ¥354,000
- PC-9821LS12/D10C·D ¥246,000
- PC-9821NA15/X14 ¥338,000
- PC-9821NA13/H10 ¥337,000
- PC-MK12 ¥65,800

富士通
- FMVT3231, 3 TEL特価
- FMVT3201, 3 TEL特価
- FMVT320M1, M3 TEL特価
- FMVT320D1, D3 TEL特価
- FMVT3261, 3 TEL特価
- FMVS3231, 3 TEL特価
- FMVS3201, 3 TEL特価
- FMVS320B1, B3 TEL特価
- FMVS32761, 3 TEL特価
- FMVS1651, 3 TEL特価
- FMVSC3161, 3 TEL特価
- FMVS316A1, A3 TEL特価
- FMVNU151, 3 TEL特価
- FMVNU131, 3 TEL特価
- FMVNU13D1, D3 TEL特価
- FMVNP131, 3 TEL特価
- FMVNC13D TEL特価
- FMV56NA5X5 TEL特価
- FMV55NA5W5 TEL特価
- FMV53NA5W5 TEL特価
- FMV53NPW5 TEL特価
- FMV52NU2W5 TEL特価
- FMV52NU2Y5 TEL特価

IBM
- THINKPAD 365XD-1J9 ¥268,000
- THINKPAD 365X-BJ9 ¥248,000
- THINKPAD 380 ¥246,000
- THINKPAD 380D-3AJ ¥410,000
- THINKPAD 380D-2AJ ¥288,000
- THINKPAD 760XD ¥648,000
- THINKPAD 760XL ¥522,000
- APTIVA J3A ¥158,000
- APTIVA J3X ¥158,000
- APTIVA J3E ¥178,000
- APTIVA J51 ¥188,000
- APTIVA J52 ¥188,000
- APTIVA 775 ¥188,000
- APTIVA H65 ¥213,000
- APTIVA H5F ¥208,000
- APTIVA B60 ¥198,000
- APTIVA B65 ¥228,000
- APTIVA B75 ¥243,000
- APTIVA B80 ¥248,000
- APTIVA B85 ¥335,000
- APTIVA B86 ¥268,000
- APTIVA B95 ¥348,800
- APTIVA B97 ¥328,000
- APTIVA T81 ¥249,800
- APTIVA T84 ¥249,800
- APTIVA T85 ¥289,800
- APTIVA T94 ¥298,000
- APTIVA T95 ¥298,000
- PC 330-133 ¥138,000
- PC 330-100 ¥118,000

SHARP
- MN-8000 TEL特価
- MN-8000D TEL特価
- MN-7760 TEL特価
- MN-7750 TEL特価
- MN-7650 TEL特価
- MN-7350 TEL特価
- MN-6550D TEL特価
- MN-6350D TEL特価
- MN-5500 TEL特価
- MN-5200Z TEL特価
- MN-5100 TEL特価
- MN-5100D TEL特価
- PC-W110 TEL特価
- PC-W100 TEL特価
- PC-W100D TEL特価

TOSHIBA
- EQIUM 6260M1 ¥331,000
- EQIUM 5200M1 ¥257,000
- EQIUM 5160D1 ¥213,000
- EQIUM 5200D1 ¥242,000
- ブレッツア 5200MB ¥248,000
- ブレッツア 5166MB ¥195,000
- ブレッツア5133MB ¥158,000
- PA-1229C9 ¥558,000
- PA-1232C9 ¥338,000
- PA-1230SA ¥225,800
- PA-1230C9 ¥208,000
- PA-1230CA ¥228,800
- PA-1225JD ¥218,000
- PA-1225JC ¥188,000
- PA-1126C9 ¥398,000
- PA-1124JW ¥308,000
- PA-1125JT ¥188,000
- PA-1240S9 ¥198,800
- PA-1234S9 ¥168,800
- PA-1237CA ¥158,800
- PA-1237C9 ¥149,800
- PA-1225JA ¥88,000
- PA-1225JT ¥78,000

CANON
- INNOVA- 3400DX2 ¥358,000
- INNOVA- 3400DX2-97 ¥378,000
- INNOVA- 3400CX-97 ¥298,000
- INNOVA- 3500EX ¥438,000
- INNOVA- 3600CXG ¥258,000
- INNOVA- 3600CX-97 ¥315,000
- INNOVA- 3800FX ¥523,000
- DUO-2300DS ¥418,000
- DUO-2400DX ¥468,000

PANASONIC
- CF-233PD ¥378,000
- AL-N2T515J5 ¥299,800

EPSON
- VM2300 ¥318,000
- VM2300-17 ¥378,000
- VN-516GX ¥558,000
- VN-515FA ¥404,000
- VN-513FA ¥369,000

COMPAQ
- ARMADA1510 ¥199,800
- ARMADA1520DM ¥268,000
- ARMADA1550DMT ¥359,800
- PRESARIO-1072 ¥348,000
- PRESARIO-1084 ¥419,800
- PRESARIO-3060 ¥319,800
- PRESARIO-4182/15 ¥249,800
- PRESARIO-4182/17 ¥278,000
- PRESARIO-8770 ¥368,000

MAC
- PB1400C/133 ¥378,000
- PB1400CS/117 ¥269,800
- PB3400/200 ¥548,000
- PB3400/240 ¥608,000
- PM7300/166 ¥209,800
- PM7300/180 ¥219,800
- PM7600/200 ¥269,800
- PM8600/200 ¥409,800
- PM9600/233 ¥308,000
- PF-5280SP ¥158,000
- PF-5430 ¥183,000

DEC
- HINOTE VP565 ¥344,000
- HINOTE VP575 ¥459,000

HDD/FDD

メルコ
- DSC-N1200N ¥37,800
- DSC-N2000NS ¥49,800
- DSC-D1200P ¥42,800
- DSC-D2000PS ¥49,800
- DSC-S1200 ¥32,300
- DSC-S2000S ¥42,200
- DSC-S3200 ¥61,500
- DBI-N1200 ¥29,300
- DBI-N1600 ¥33,100
- DBI-N2000 ¥40,800
- DBI-N2500 ¥44,600
- DBI-N3200 ¥48,500
- DBI-V1200 ¥26,800
- DBI-V1600 ¥30,700
- DBI-V2000 ¥38,300
- DBI-V2500 ¥42,200
- DBI-V3200 ¥46,000
- DNN-T540 ¥30,700
- DNN-T810 ¥34,500
- DNN-T1000 ¥38,400
- DNN-1187S ¥38,400
- DNN-T1400 ¥42,100
- DNN-T2100 ¥53,800

ロジテック
- SHD-2G/NB ¥47,200
- SHD-2000NB ¥46,800

I/Oデータ
- HDN-540M ¥33,400
- HDN-810M ¥38,500
- HDNS-1.6G ¥47,800
- HDNB-1.6G ¥47,800
- HDI-3.2G/DV ¥49,300
- HDN-1G ¥40,800
- HDVS-2G ¥38,300
- HDVS-2G-98-3P ¥43,700
- HDVS-2G/SPCI ¥49,800
- HDI-1.7G ¥33,100
- HDI-2.1G/98 ¥38,300
- HDI-3.2G/98 ¥49,800

MO/CD-ROM

I/Oデータ
- CDV-AB10 ¥19,300
- CDV-AB8 ¥16,300
- MOF-640 ¥69,200
- MOF-640/98-3P ¥76,800
- MOF-640/SPCI ¥79,300
- MOF-230W ¥43,800
- MOF-230W/98-3P ¥47,600
- MOF-230/SPCI ¥53,800
- CDR-VX24 ¥59,800
- CDR-VX24/SPCI ¥71,800
- CDR-VB24 ¥51,800
- CDR-VB24/SPCI ¥63,800

メルコ
- MOS-S640 ¥75,500
- MOS-D640 ¥86,300
- MOS-S230 ¥38,300
- MOS-D230P ¥49,800
- MOS-A230 ¥43,000
- MON-D230C ¥53,700
- CDS-S16 ¥25,300
- CDI-16FB ¥19,100
- CDS-D16C ¥33,000
- CDN-D8C ¥28,500

富士通
- SMB-640D2 ¥69,800
- SMB-640AT2 ¥67,300
- SMB-640M2 ¥72,800

ロジテック
- LMO-420S ¥46,800
- LMO-420NB ¥54,000
- LMO-640S2 ¥73,000
- LMO-230 ¥38,300

SONY
- CDU-526R ¥71,800

TEAC
- CD-R400-2 ¥96,000
- CD-R50-2 ¥81,000

増設RAMボード

メルコ
- EMH-16M ¥12,300
- EMH-32M ¥23,000
- EMH-64M ¥44,600
- EMH-E16M ¥13,800
- EMH-E32M ¥26,200
- EMH-E64M ¥50,800
- EMH-E128M ¥99,800
- ESD-16M ¥12,300
- ESD-32M ¥23,000
- EN8-16M ¥13,800
- EN8-32M ¥26,200
- EN8-E32M ¥24,600
- EN8-E64M ¥49,800
- ENB-8M ¥9,800
- ENB-16M ¥16,200
- ENB-32M ¥28,500
- ENB-64M ¥53,100
- ENL-8M ¥8,500
- ENL-16M ¥14,600
- ENL-32M ¥26,800
- ENP-8M ¥9,800
- ENP-16M ¥16,200
- ENP-32M ¥28,500
- VD8-T32M ¥22,900
- VD8-16MG ¥13,800
- VI5-8MG ¥8,500
- VI5-16M ¥14,600
- VT5-16M ¥15,300
- VT5-32M ¥27,700
- VT5-64M ¥52,300
- VT6-16M ¥15,300
- VT6-32M ¥29,300
- VT6-64M ¥52,300
- VT7-16M ¥19,100
- VNL-16M ¥13,800
- VNL-32M ¥22,900
- RTL-12M ¥12,300
- VSW-16M ¥13,800
- VSG-16M ¥12,300
- VSG-32M ¥23,000
- VMH-16M ¥12,300
- VMH-32M ¥23,000
- VMH-64M ¥44,700
- VMH-E16M ¥13,800
- VMH-E32M ¥26,200
- VMH-E64M ¥50,800
- VMB-P8M ¥6,900
- VMB-P16M ¥12,300
- VMB-P32M ¥23,000
- VMB-W16M ¥14,600
- VMB-W32M ¥26,800
- VMB-W64M ¥51,600
- VMC-W16M ¥12,300
- VMC-W32M ¥23,000
- VMC-W64M ¥44,700
- ADB-16M ¥12,300
- ADB-32M ¥22,300
- ADB-64M ¥44,700
- APD-16M ¥12,300
- APD-32M ¥23,000
- APD-64M ¥44,700

I/Oデータ
- NE-EDO-8M×2 ¥12,300
- NE-EDO-16M×2 ¥22,300
- NE-EDO-32M×2 ¥44,700
- NE-ECC-8M×2 ¥13,900
- NE-ECC-16M×2 ¥26,200
- NE-ECC-32M×2 ¥50,800
- NE-ECC-64M×2 ¥146,000
- EDO326-4M×2 ¥6,200
- EDO326-8M×2 ¥12,300
- EDO326-16M×2 ¥22,300
- EDO326-32M×2 ¥44,700
- NR64-16M ¥12,300
- NR64-32M ¥26,200
- NR64-64ME ¥44,600
- NB64-8M ¥7,000
- NB64-16M ¥13,900
- NB64-32M ¥26,200
- NB64-64M ¥57,800
- LD34-8M ¥7,000
- LD34-16M ¥13,900
- LD34-32M ¥26,200
- NP34-8M ¥7,000
- NP34-16M ¥13,900
- NP34-32M ¥26,200

CRT

NEC
- X-500 ¥35,800
- PC-KM154 ¥61,500
- PC-KM155 ¥55,800
- PC-TM171 ¥83,500
- PC-KM173R ¥59,800
- PC-KM173R2 ¥65,500
- PC-KM174R ¥95,500
- PC-KM175 ¥76,800
- PC-KM212 ¥253,000
- LCD-12 ¥358,000

三菱
- RD-17G2C ¥78,500
- RD-17GX2C ¥68,500
- RD-17V ¥64,800
- RD-17M ¥64,800
- RD-21G2 ¥188,000
- RD-21GX ¥158,000

飯山
- MF-8515G ¥35,800
- MF-8517E ¥52,800
- MF-8617E ¥57,800
- MF-8617ES ¥62,700
- MT-8621E ¥136,800
- MT-8617E ¥63,500
- MT-8617ES ¥72,800
- MT-8621E ¥143,800
- LP-1013 ¥258,800
- LP-1014 ¥268,800

SONY
- CPD-15SF9 ¥45,700
- CPD-17SF9 ¥66,500
- CPD-20SF3 ¥158,000
- CDM-17SE2T ¥103,000
- CDM-20SE3T ¥268,000
- LMD-1041 ¥188,000

ナナオ
- E35F ¥53,500
- E53F ¥78,000
- E55D ¥89,500
- E57T ¥115,000
- E65T ¥273,000
- E66T ¥299,800
- E75F ¥183,800

FAX MODEM

SONY
- SMD-V340W ¥13,800
- SMD-340IW ¥18,800
- SMD-344EPW ¥47,800

MAP
- MPM-971 ¥19,800

オムロン
- MA-2814 ¥15,800
- ME-3314B ¥19,800

NEC
- PC-IT55D1 ¥37,800
- PC-IT55S1 ¥26,800
- PC-IB55S1 ¥17,800

ワープロ

NEC
- JX-5700AC ¥89,800
- JX-50MA ¥107,800
- JX-70MA ¥159,800
- JX-55MA ¥125,800
- JX-30SA ¥79,800
- JX-5500BS ¥65,800
- JX-5500AS ¥59,800

SHARP
- WD-M600 ¥114,800
- WD-M700 ¥126,800
- WD-MR1 ¥143,800
- WD-G200 ¥93,800
- WD-C10 ¥79,800
- WD-X870 ¥64,800

TOSHIBA
- JW-98GX ¥126,800
- JW-98GT ¥125,800
- JW-V810 ¥89,800
- JW-V850 ¥108,800
- JW-V855 ¥135,800
- JW-V900 ¥88,800
- JW-F550 ¥62,800

富士通
- LX-4500 ¥102,800
- LX-4500NT ¥113,800
- LX-B110J ¥69,800

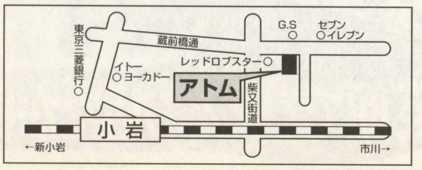
CANON
- CW-J1VC ¥98,800
- CW-J1VG ¥99,800
- CW-J1VS ¥78,800
- CW-J1HX ¥79,800

PANASONIC
- FW-U1C70 ¥78,800
- FW-U1P633L ¥114,800
- FW-U1C71 ¥89,800
- FW-U1C30 ¥69,800

カシオ
- G-98 ¥59,800
- CX-70 ¥83,800
- CX-300 ¥79,800

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ

アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00～19:00　定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561　口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。詳しくはお問い合せ下さい。

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

●全国通販●インパクト

年中無休 AM10:00～PM7:00　〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

TEL 03-5294-3741

FAX.03-5294-3744

IMPACT!

◆銀行振込

必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先▶東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット ※下記の表は、通販のみとなります。

クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

◆現金書留

書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

◆代金着払

商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。

※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

★★今欲しいから今買って、お支払は冬のボーナス一括払い！(2.5%)★★

お買得！インパクト特価 台数限定

NEC PC-9821Ls13/D10C2
- Pentium(133MHz)
- メモリ 32MB ●HDD 1GB
- 最大11倍速CD-ROM内蔵
- 33,600bpsFAXモデム内蔵
- Windows95/LOTUS1-2-3 一太郎8インストール済

¥281,000

NEC PC-9821RA20/N12
- Pentium(200MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 1.2GB
- 6倍速CD-ROM内蔵
- WindowsNT3.5

▼標準価格 ¥398,000

¥178,000

NEC PC-9821V13/S5C3
- Pentium(133MHz)
- メモリ 32MB ●HDD 1.2GB
- 8倍速CD-ROM内蔵
- 33,600bpsFAXモデム内蔵
- Windows95/一太郎V6.3/LOTUS1-2-3インストール済

▼標準価格 ¥298,000

¥168,000

通販だけの激安コーナー

カラオケ & MIDI セット
FUJITSU DeskPower SⅢ167(1) + ミュージくん2
¥288,800

持って歩いて、印刷セット
NEC PC-9821Ls12/D10(C・D) + BJC-35V
¥288,000

がんばれ初心者、入門セット
Performa6410 + 15"AV 台数限定 + ColerStyleWriter2500
¥214,800

全部揃うぞ、自宅でDTPセット
PowerMac7600/200 + RD-17GXⅡ + キーボードⅡ JIS + RAM32MB×2 + LP-1700 + ELINK3 + GT-8500ART + PageMaker6.0J + DynaFont プレミアム 30書体
台数限定
¥615,000

メチャ軽ノートセット
PowerBook2400c/180 + KXL-800
¥458,800

デスクトップ

NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7C2	¥333,000
	VALUESTAR PC-9821V223/M7D2	¥336,000
	VALUESTAR PC-9821V223/M7E2	¥455,000
	VALUESTAR PC-9821V223/M7F2	¥458,000
	VALUESTAR PC-9821V200/M7C2	¥315,000
	VALUESTAR PC-9821V200/M7D2	¥318,000
	VALUESTAR PC-9821V200/M7H2	¥380,000
	VALUESTAR PC-9821V200/M7J2	¥384,000
	VALUESTAR PC-9821V200/MZC2	¥264,000
	VALUESTAR PC-9821V200/MZD2	¥268,000
	VALUESTAR PC-9821V200/S7C2	¥284,000
	VALUESTAR PC-9821V200/S7D2	¥283,000
	VALUESTAR PC-9821V200/S5C2	¥265,000
	VALUESTAR PC-9821V200/S5D2	¥269,000
	VALUESTAR PC-9821V200/SZC2	¥249,000
	VALUESTAR PC-9821V200/SZD2	¥246,000
	VALUESTAR PC-9821V166/S5C2	¥235,000
	VALUESTAR PC-9821V166/S5D2	¥239,000
	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VC2	¥198,000
	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VD2	¥201,000
	VALUESTAR PC-9821V16/S5PC2	¥194,000
	VALUESTAR PC-9821V16/S5PD2	¥198,000
	98MATE X PC-9821Xc16/M7A3	¥242,000
	98MATE X PC-9821Xc16/M7B3	¥245,000
	98MATE X PC-9821Xc16/S7A3	¥227,000
	98MATE X PC-9821Xc16/S7B3	¥230,000
	98MATE X PC-9821Xc16/S5A3	¥191,000
	98MATE X PC-9821Xc16/S5B3	¥195,000
	98MATE R PC-9821Rv226/N20	¥366,000
	98MATE R PC-9821Ra223/N30	¥289,000
	98MATE R PC-9821Ra223/W30	¥282,000
	CEREB PC-9821C233/V	¥354,000
	CEREB PC-9821C200/VS2	¥496,000
	CEREB PC-9821C200/V	¥348,800
	CEREB PC-9821C200/C	¥263,000
	◎CEREB PC-9821C166/CS1	¥283,000
	◎CEREB PC-9821C166/C	¥212,000
COMPAQ	PRESARIO 4190-15"	¥268,000
	PRESARIO 4190-17"	¥298,000
	PRESARIO 3070	¥308,000
IBM	Aptiva B86	¥328,000
	Aptiva B87	¥338,000
	Aptiva B97	¥388,000
	Aptiva T81	¥258,000
	Aptiva T84(CRT別売)	¥258,000
	Aptiva T85	¥288,000
	Aptiva T94(CRT別売)	¥298,000
	Aptiva T95	¥328,000
Panasonic	◎WOODY PD CF-233PD	店頭特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ23(1・2)	
	◎DESKPOWER TⅢ23(3)	
	◎DESKPOWER TⅢ20(1・2)	
	◎DESKPOWER TⅢ20(3)	
	◎DESKPOWER TⅢ16(1・2)	
	◎DESKPOWER TⅢ16(3)	
	◎DESKPOWER SⅢ20(1・2)	
	◎DESKPOWER SⅢ20(3)	
	◎DESKPOWER SⅢ23(1・2)	
	◎DESKPOWER SⅢ23(3)	
	◎DESKPOWER SⅢ167(1・2)	
	◎DESKPOWER SⅢ167(3)	
	◎DESKPOWER SⅢ165(1・2)	
	◎DESKPOWER SⅢ165(3)	

ノート

NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20C	¥385,000
	Lavie PC-9821Nw150/S20D	¥388,000
	Lavie PC-9821Nw133/D14C	¥298,000
	Lavie PC-9821Nw133/D14D	¥300,000
	Aile PC-9821Ls150/S1C2	¥388,000
	Aile PC-9821Ls150/S1D2	¥390,000
	Aile PC-9821Ls13/D10C2	¥294,000
	Aile PC-9821Ls13/D10D2	¥296,000
SHARP	Mevius MN-5500	¥336,800
	Mevius MN-7760	¥468,000
	Mevius MN-7750	¥398,000
	Meviusジャンボ MN-8000	¥608,000
	Meviusジャンボ MN-8000DZ	¥478,000
Fujitsu	FMV-BIBLO NU13D	極秘特価
	FMV-BIBLO NU13	
	FMV-BIBLO NU15	
	FMV-BIBLO NP13	
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T515J	店頭特価

モニタ

NEC	★PC-KM175	¥65,000
	PC-KM174R	¥110,000
	PC-TM171	¥95,000
	JC-1574VM	¥32,800
飯山	MF-8515G	¥35,500
	MF-8517E	¥52,000
	MF-8617E	¥58,800
	MF-8617ES	¥64,500
	MT-8617ES	¥72,800
	MT-8617E	¥66,500
	MT-8521E	¥135,800
	MT-8221E	¥127,500
三菱	★RD-15M	¥35,800
	RD-17GⅡ Clear	¥83,000
	RD-17GXⅡ Clear	¥75,000
	RD-17M	¥59,500
	RD-17V	¥65,000
	RD-21GⅡ	¥193,500
ロジテック	LCM-17EX	¥55,000
	LCM-15FS	¥30,800
ソニー	CPD-15SF9	¥47,800
	CPD-17SF9	¥68,800
	CPD-20SF3	¥168,000

プリンタ

アルプス	MD-2300(S・J)	¥69,800
	MD-1000J	¥36,800
キヤノン	BJC-455J	¥51,800
	BJC-240J	¥22,500
	BJC-420J	¥29,500
	BJC-35VⅡ	¥37,500
	BJC-620JW	¥47,000
	BJC-5500J	¥75,500
	LBP-450	¥119,000
	LBP-430	¥93,500
	LBP-210	¥39,500
	LBP-310	¥56,800
エプソン	LP-700W	¥44,500
	LP-9200S	¥183,000
	LP-8300	¥118,800
	LP-1700S	¥78,000
	MJ-8000C	¥180,000
	MJ-6000C	¥107,000
	MJ-5100C	¥91,800
	MJ-3000C	¥63,000
	★MJ-510C	¥19,500
	◎MJ-510CS	¥22,500
	◎MJ-830CS	¥31,000
	MJ-930C	¥58,000
	PM-700C	¥43,000
	VP-1100	¥43,500
HP	LaserJet5L	¥41,800
	HP DeskJet694C	¥22,800
NEC	★PICTY80L	¥17,500
	PICTY300	¥35,500
	PICTY400	¥49,500
富士通	XJS-400	¥42,800

スキャナ

エプソン	★GT-5000WINP+双方向パラレルI/Fセット	¥40,500
	GT-5000WINS	¥33,800
	GT-2000WIN(P・S)	¥28,800
	★GT-8500WIN	¥47,800
	GT-9500WIN	¥99,000
	FS-1300WIN(P・S)	¥46,800
HP	ScanJet5P	¥41,000
	ScanJet5P SCSI	¥45,000
キヤノン	CanoScan600	¥82,000
シャープ	◎JX-150	¥22,000
NEC	MultiReader300S	¥39,800

※ 型番の前の、◎は新製品、★はお買得品のマークです。

デジタルカメラ

エプソン	◎CP-500	¥68,000
	★CP-200	¥37,800
NEC	PC-DC200K	¥57,000
カシオ	◎QV-11	¥28,500
	QV-100	¥47,500
	QV-300	¥55,000
コダック	★DC20	¥13,800
	DC120ズーム	¥90,000
チノン	ES-3000	¥44,500
キヤノン	PowerShot600	¥84,800
	PowerShot350	¥47,800
オリンパス	C-800L	¥87,000
	C-410L	¥58,800

CD-ROM

メルコ	CDS-S16	¥25,500
I・Oデータ	CDPS-PX10	¥31,800
	CDV-PX12	¥26,000
	CDC-TX86	¥29,800
	CDP-TX10/PCIDE	¥31,000
松下	KXL-803AN	¥37,500
	KXL-800AN	¥34,500

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥48,500
	LMO-480S	¥36,500
	LMO-230H	¥41,500
	LMO-420NB	¥47,800
	LMO-640SⅡ	¥66,500
I・Oデータ	MOF-230	¥46,500
	MOP-230/PCIDE	¥49,800
メルコ	MON-D230C	¥54,000
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥36,500
	MMO-640GT(W・B)	¥66,800

ハードディスク

ロジテック	SHD-U4000	¥81,000
	SHD-U3200	¥59,000
	SHD-U2000	¥40,000
	SHD-N2G	¥39,500
	SHD-2000NB	¥45,000
	SHD-2000NP	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥47,500
	DSC-D2000PS	¥47,500
I・Oデータ	HDVS-2G	¥38,500
	HDVS-2G/98ⅢP	¥44,000
	HDVS-2G/SPCI	¥50,000

モデム／TA

オムロン	ME3314B	¥18,000
	◎ME3314A	¥15,800
	ME3314C	¥28,800
サン電子	MS336EF-WM	¥15,500
	MS336AF-W	¥18,800
NEC	★COMSTARZ MULTI 336	¥13,800
	PC-IT55D1	¥39,800
TDK	DF3314EX	¥29,800
	DF3314BZ	¥23,500
ロジテック	LFM-336US	¥13,500
	LFM-336BL	¥15,500
	LPM-FM336	¥21,500
I・Oデータ	DFML-336	¥16,000
	PCML-336	¥19,800
ソニー	SMD-340IW	¥18,500
	SMD-341EPW	¥38,500
松下	◎TOBXF336LX	¥14,500

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150(A3)	¥95,000
	GRX-3500(A1)	¥293,800
	PNC-960(カッティング)	¥242,500
	PNC-1210(カッティング)	¥465,000
	PNC-1860(カッティング)	¥886,800
	★STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥41,500
	★MDX-3〈モデラ〉	¥98,800
グラフテック	FP-9100(A1)	¥558,000
	FP-9200(A2)	¥425,000
	GX-3100(A1)	¥628,000
	MP-5300(A3)	¥141,800
HP	★デザインジェット330(A1)	¥195,000
	★デザインジェット350C(A1)	¥265,000
	★デザインジェット350C(A0)	¥369,800
	★デザインジェット700(A1)	¥418,800
	★デザインジェット700(A0)	¥558,800
	★デザインジェット750CPlus(A1)	¥558,800
	★デザインジェット750CPlus(A0)	¥698,800

掲載の価格は6月16日現在のものです

最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

MIDI

ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥77,800
	ミュージ郎 SC-88VL	¥62,500
	ミュージ郎 SC-88ST・SP	¥52,000
	ミュージ郎 SC-88ST	¥46,500
	ミュージくん	¥28,500
	ビデオくん	¥77,500
	S-MPU-ⅡN	¥15,800
	S-MPU-ⅡAT	¥17,800
	PC-160	¥19,500
ヤマハ	CBX-90(W・M)	¥62,000
	CBX-90B(W・M)	¥46,500
	CBX-10(W・M)2	¥30,800
	CBX-PCC10W	¥30,800
	CBX-CS1(W・M)2	¥62,000
	CBX-K1(W・M)2	¥46,500
	MU90R	¥62,000

ラック／チェア

ロアス	RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック)	¥14,500
	RQ-02JR(インテリアテーブル)	¥9,800
	RG-106N(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥15,800
	RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥9,800
	RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥8,500
	RZC-02(OAチェア)	¥5,000
	RZC-03(OAチェア)	¥6,500

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm)　▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm)　▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

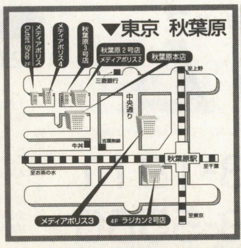
インパクト

●秋葉原本店 03-3257-6337
●秋葉原2号店 03-3257-6340
●秋葉原3号店 03-3257-6331
●メディアポリス1 03-3257-6326
●メディアポリス2 03-3257-6385
●メディアポリス3 03-3257-6248
●メディアポリス4 03-3257-6242

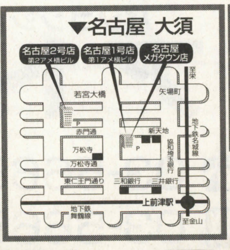
秋葉原・名古屋・相模原に13店舗

●ラジカン2号店 03-3257-6381
●Outlet Shop 03-3257-6328
●相模原店 0427-50-1136
●名古屋1号店 052-263-1629
●名古屋2号店 052-241-0921
●名古屋メガタウン店 052-242-8761

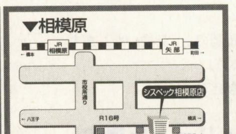
▼東京 秋葉原



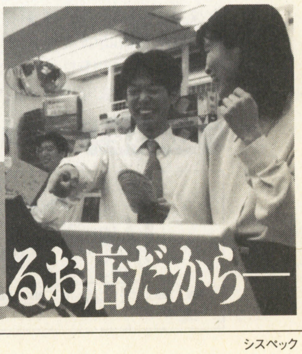
▼名古屋 大須



▼相模原



パソコンのことなら— シスペック



初心者も女性も気軽に来てよ 笑顔で買えるお店だから—

シスペック

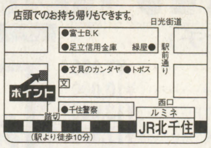
Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



※商品の価格は変動する場合があります！ TELにてご確認下さい。

※写真と商品は一部異なる場合があります。

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!　Microsoft® Official Dealer　セット内容は変更自由です!!

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ（CLEAR）
DIATONE スピーカー
MITSUBISHI Xiセット

セット特価 ¥299,800

NEC
PC-9821V200/M7H2
PC-9821V200/M7J2
VALUE STAR

特価 ¥329,800
特価 ¥332,800

NEC
PC-9821V200/S7C2
PC-9821V200/S7D2
VALUE STAR

特価 ¥269,800
特価 ¥272,800

NEC
PC-9821V200/S5C2
PC-9821V200/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥245,800
特価 ¥249,800

NEC
PC-9821V166/S5C2
PC-9821V166/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥224,800
特価 ¥228,800

NEC
PC-9821V16/S5PC2
PC-9821V16/S5PD2
VALUE STAR

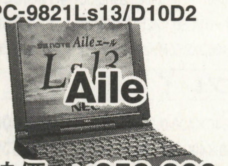
特価 ¥189,800
特価 ¥193,800

NEC
PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr150/X14F
Lavie

特価 ¥469,800
特価 ¥339,800

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D
Lavie

特価 ¥349,800
特価 ¥353,800

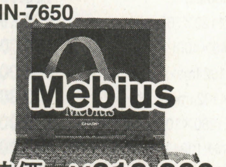
NEC
PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10D2
Aile

特価 ¥259,800
特価 ¥263,800

NEC
PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14D
Lavie

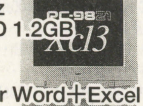
特価 ¥268,800
特価 ¥272,800

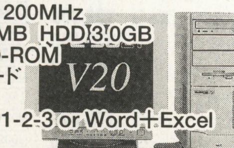
FUJITSU
FMV-SⅢ231
FMV-SⅢ233
DESK POWER

TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5200Z
MN-7650
Mebius

特価 ¥319,800
特価 ¥349,800

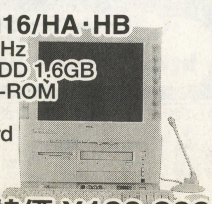
今月のおすすめ商品

NEC
PC-9821Xc13/S5A2・B2
Pentium 133MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
4倍速CD-ROM
15"CRT
一太郎 ＋1-2-3 or Word＋Excel

限定特価 ¥149,800

NEC
PC-9821V20/M7E2・F2
Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 3.0GB
6倍速CD-ROM
ISDNボード
17"CRT
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel

限定特価 ¥219,800

NEC
PC-9821Nr13/D10A・B
Pentium 133MHz
RAM 32MB HDD 1.0GB
8倍速CD-ROM
12.1"DSTN液晶
一太郎 ＋1-2-3 or Word＋Excel

RAM増設48MBモデル
限定特価 ¥239,800

NEC
PC-9821Cu16/HA・HB
Pentium 166MHz
RAM 32MB HDD 1.6GB
4連装6倍速CD-ROM
15"CRT
一太郎 or Word

限定特価 ¥199,800

※正社員・アルバイト募集中！ お気軽にTEL下さい!!

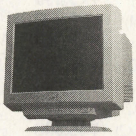
CPU

NEC	PC-9821V20/M7C3・D3	¥258,000	NEC	PC-9821Nr13/D10A・B	¥234,800
	PC-9821V200/M7C2・M7D2	¥299,800	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821V200/SZC2・SZD2	¥239,800		Think Pad 535 MF-9	¥249,800
	PC-9821V200/MZC2・MZD2	¥252,800	東芝	Satellite Pro440-CDT/1.4	¥359,800
	PC-9821Xc16/M7A3・M7B3	¥234,800		Satellite Pro460-CDT/2.1	¥399,800
	PC-9821XA16/W16	¥149,800		Satellite 220-CS/1.4	¥188,000
	PC-9821RVⅡ26/N20	¥358,000		Libretto 50（アプリなし）	¥149,800
	PC-9821RAⅡ23/N30	¥275,800		Libretto 50（アプリ付）	¥159,800
	PC-9821RAⅡ23/W30	¥269,800	シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
	PC-9821Nr15/S10	¥278,000	FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
	PC-9821La13/S14	¥229,800		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Ls150/S14C2	¥348,000	SOTEC	Win Book SLIM-Z1	¥229,800

CRT

三菱
RD-17GⅡ（CLEAR）

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価 ¥63,800

三菱	RD-17V	~~¥69,800~~
	RD-17GXⅡ（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥89,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8515G	¥35,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥86,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥41,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥43,800

EPSON	MJ-830C	¥29,800
	MJ-930C	¥56,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥18,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥34,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥29,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥19,800
	BJC-420J	¥27,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥136,800
	LBP-320	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥26,500
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CD-RW6X/PC	¥74,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥28,800

MODEM・TA

NEC	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥43,800
	IT-55DSU	¥32,800
	IT-25DSU	¥25,500
SONY	SMD-560BW	¥15,800
日本テレコム	MN-128 SOHO/DSU	¥51,800
TDK	DF-3314ES	¥19,800
NTI	TA-777	¥4,980

スキャナ

SHARP	JX-250W3	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥29,800
	GT-8500WIN	¥39,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	WD-M700	¥129,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥129,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC-32500（2.5GB）	¥27,800
	WDAC-33100（3.1GB）	¥31,800
	WDAC22100（2.1GB）	¥25,500
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥24,500
	98用取付金具	¥1,980
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
	HDNb-2G	¥52,800
	HDNs-2G	¥52,800

RAM

I/O DATA	Nr64-32M	¥19,800
	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥15,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥8,800
	EDO-16M	¥8,800
	EDO-32M	¥15,800

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します!　即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK!

お振込先　三和銀行　千住支店㊝3585676　ポイント

7/16 OPEN!

★中古パソコン店最大級のフロア面積(330㎡)
★豊富な品揃え(常時2,000台)

PC NET Ver.2

蓮沼駅より徒歩1分
蒲田駅より徒歩5分

カードご利用OK! JCB CARDS

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5　第七醍醐ビル
営業時間11:00～19:30　年中無休

デスクトップ(5インチ)

注文No.	品名	価格
U0109	PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥7,000
U0108	PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB)	¥10,000
U0103	PC-9801DX5(286/12MHz/640KB/5×2/40HD)	¥13,800
U0102	PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥17,500
U0136	PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥20,000
U0112	PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥35,000
U0132	PC-98RL/51(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥19,000
U0178	PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥6,000
U0177	PC-H98/80-040(486SX/16MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,800
U0119	PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/5×2/100HD)	¥14,800
J0053	PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)	¥5,000
U0172	PC-386VR-STD(エプソン)(386/16MHz/マニュアル欠)	¥14,800
J0330	PC-486GR5(エプソン)(486SX/25MHz/5×2/マニュアル欠)	¥19,800

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0212	PC-9801UV11(V30/10MHz/640KB/3.5×2/マウスカバー欠)	¥10,000
U0219	PC-9801DX/U2(286/12MHz/640KB/3.5×2)	¥11,000
U0243	PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD)	¥21,800
U0238	PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/40HD/FM)	¥26,000
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥25,800
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥39,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥32,000
U2013	PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/5.6MB/170HD/CD)	¥49,800
J0501	PC-9821AE/U7(486SX/25MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥49,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×2)	¥55,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥49,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/13.6MB/210HD/PCM/8MB増設)	¥56,800
U0342	PC-9821XE10/4-P(PEN/83MHz/5.6MB/420HD/PCM)	¥76,800
C0047	PC-9821V12/S5R(PEN/120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥125,000
B0123	PC-9821CB10/TB(PEN/100MHz/16MB/850HD/CD/14CRT一体)	¥118,000
C0026	PC-9821CX3/S7MA(PEN/100MHz/16MB/1.2G/CD4/17CRT/FAX14.4K/TV)	¥148,000
B0121	PC-9821CR13/TB(PEN/133MHz/16MB/850HD/CD4/FAX14.4K/TV)	¥133,000
J0446	PC-9821XA7/C4(PEN/75MHz/8MB/420MB/CD4/PCM)	¥74,800
C0017	PC-9821XA9/C8(PEN/90MHz/8MB/420HD/CD/PCM)	¥89,800
C0023	PC-9821XA12/C12(PEN/120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥118,000
C0040	PC-9821XA13/K16(PEN/133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM)	¥138,000
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥15,800
U0397	PC-H98/U80-100(486SX/16MHz/1.5MB/3.5×2/100HD)	¥18,800
U2016	PC-H98/U90-040(486SX/25MHz/3.5MB/3.5×2/40HD)	¥26,000
U2002	PC-386P(エプソン)(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/マニュアル欠)	¥18,000
U2019	PC-486GRP5(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×1+5×2/ガイド欠)	¥20,800

ノート・ラップトップ(バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。)

注文No.	品名	価格
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥29,800
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥38,000
U0359	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥50,000
U0335	PC-9801NL/R120A(486SXJ/16MHz/3.6MB/120HD/モノクロ)	¥55,000
J0490	PC-9801NA120(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/モノクロ)	¥58,000
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥51,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFTカラー)	¥77,000
J0274	PC-9821ND2/5(486DX2/50MHz/16MB/540HD/D-STNカラー)	¥140,000
A0053	PC-9821NE3/3(486DX2/50MHz/8MB/350HD/TFTカラー)	¥129,000
U3005	PC-9821LD/260(SN:486SX/33MHz/1.6MB/260HD/D-STNカラー)	¥88,000
A0059	PC-9821NA7/H5(PEN/75MHz/8MB/540HD/TFTカラー)	¥145,000
C0035	PC-9821NB7/5(PEN/75MHz/8MB/540HD/TFTカラー)	¥158,000
U0362	PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/3.5×2/モノクロ)	¥24,800
U0353	N5222-11(N5200-03NS)(386SX/20MHz/2MB/40HD/モノクロ/ガイド欠)	¥28,000
U0352	N5222-18(386SX/20MHz/4MB/120HD/TFTカラー/ガイド欠)	¥48,000
J0515	Power Book DUO280C(Apple)(68LC040/33MHz/12MB/320HD/コプロ無/カラー)	¥109,000
J0517	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNカラー)	¥65,000
U0394	5523-JBB(ThinkPad330CS)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/170HD/D-STNカラー)	¥78,000
V0049	ThinkPad 365X(IBM)(PEN/120MHz/24MB/810HD/マウス付/TFTカラー)	¥168,000
J0422	PC-386LSR-STD(エプソン)(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥23,800
U0094	J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHz/2MB/40HD/モノクロ)	¥21,000
U3004	Dyna Book486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎+ロータス123/モノクロ/ガイド欠)	¥39,800
U3016	FMV49NATF1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/710HD/TFTカラー)	¥143,000

MAC／DOS/V

注文No.	品名	価格
J0628	ACER POWER 590P(Acer)(PEN/90MHz/16MB/540HD)	¥98,000
J0630	CELEBRIS 590(DEC)(PEN/90MHz/16MB/540HD/CD/マニュアル欠)	¥89,000
U0919	PS/V(2411-RPM)(IBM)(486DX4/100MHz/8MB/720HD/3.5×1/CD)	¥60,000
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠)	¥53,000

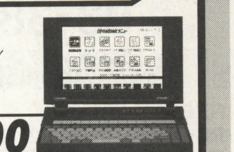
ボーナスセール大特価大放出!!

DynaBook EZ486-001(東芝)

486ダイナブックのパワー!
●DynaBook EZ486(東芝)
(486SX／25MHz／2MB／モノクロ／一太郎+ロータス1-2-3／ガイド欠)

注文No.U3004

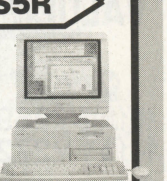
大特価 ¥39,800



PC-9821V12/S5R

Pentium120MHz+16MBメモリで Windows も快適!
注文No.C0064
●PC-9821V12/S5R
(Pen/120MHz/16MB/850HD/CD4+15インチマルチシンクディスプレイ)

大特価 ¥125,000



注文No.	品名	価格
U0920	6885-J0M(IBM)(PEN/90MHz/8MB/720HD/CD)	¥69,800
J0625	2411-P31(IBM)(PEN/120MHz/8MB/1GHD)	¥85,800
U0279	PROLINEA 5120E(COMPAQ)(PEN/120MHz/8MB/1GHD/CD4)	¥98,000
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(PEN/90MHz/8MB/730HD/マニュアル欠/本体のみ)	¥82,000
U0252	FMV-5DCE21(富士通)(PEN/120MHz/16MB/1GHD/CD6/28.8K/95+一太郎+ロータス123/一体型)	¥143,000
U0295	NBGVL486DX2/66H(ハンステック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD/3モード)	¥25,000
U0997	MAC LC(Apple)(250HD/10MB/マニュアル欠)	¥40,000
U0956	MAC Ⅱ CX(Apple)(40HD/8MB/マニュアル欠)	¥23,000
J0427	CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHz)	¥39,000
U0292	QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHz/8MB/500HD/CD)	¥78,000
U0288	POWER MAC 8100/100AV(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/700HD)	¥153,000
U0285	POWER MAC 8115/110(Apple)(P-PC601/110MHz/8MB/2GHD/CD)	¥168,000
U0140	SC-6000+15CRT(マクロボード)(68030/25MHz/4MB)	¥14,800
U0277	DEC　PC466D2LPW(DEC)(486DX2/66MHz/マニュアル欠)	¥51,800

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0417	PC-KD854N(NEC)(14カラー:640×400/0.39㎜)	¥5,000
U0452	PC-KD882(NEC)(15カラー:640×400/0.31㎜)	¥6,500
U0465	PC-KD1521(NEC)(15カラー:640×400/0.31㎜)	¥10,000
U0412	PC-KD1522(NEC)(15カラー:640×480max/0.31㎜)	¥14,000
U0437	PC-TV354(NEC)(15カラー:640×400/0.39㎜/TV付/リモコン欠)	¥6,980
U0381	PC-KH1512(NEC)(15カラー:ハイレゾ対応/0.28㎜)	¥15,000
J0439	D151(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥28,000
D0050	PC-KM153R(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥29,800
U4007	CR-5050(エプソン)(15カラー:640×400)	¥9,000
J0461	RD17Y(三菱)(17マルチ:1280×1024max)	¥46,000
U0444	RD-21E(三菱)(21マルチ:1280×1024max)	¥79,800
K0027	MR-5120(飯山電機)(20マルチ:1280×1024max)	¥78,000
U0195	CMT-A17UN5N(サンヨー)(17マルチ:1024×768max/0.28㎜)	¥45,000
J0355	VRC16(DEC)(16カラー:DOS/V用)	¥20,000
U0499	M0401(Apple)(13カラー)	¥9,800

プリンタ(トナー等は消耗品につき保証対象外とさせていただきます。)

注文No.	品名	価格
P0114	PC-PR101/J180(NEC)(カラーインクジェット:A4対応)	¥15,800
U0525	PC-PR201/45L(NEC)(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥18,000
U0527	PC-PR201/63(NEC)(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥15,800
U0501	PC-PR201/80A(NEC)(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥19,800
U0502	PC-PR1000LW(NEC)(レーザー:A4対応/Win対応)〈新古品〉	¥36,800
U0535	PC-PR4000E/4(NEC)(レーザー:A3対応)	¥73,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥45,000
U0580	LBP-A304E(キャノン)(レーザー:A3対応)	¥78,000
U0555	LP-8000SX(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥48,000
U0517	CP-630(カシオ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥45,000
J0611	マイクロライン803PSⅡ(OKI)(レーザー:B4対応PS可)	¥38,000
U5007	BJC-455J(キャノン)(バブルジェット:A3対応/WIN95対応(カラー))〈ケーブル別売(新品)〉	¥48,000
J0218	HP-DESK Writer-310(HP)(インクジェット)	¥15,000
P0060	HG-3000(エプソン)(モノクロインクジェット:B4対応)	¥19,800
U0957	UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥29,800

ハードディスク

注文No.	品名	価格
U0608	PC-9801FA-35(NEC)(PC-9801FX,FS,FA用40MB)	¥5,000
J0527	INTER-540BN(ICM)(98FELLOW用540MB)	¥18,000
J0448	PC-HD210BR(NEC)(BA3.BX3用210MB)	¥13,000
H0091	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用240MB)	¥12,000
U0872	INTER-540AN(ICM)(98MATE用540MB)	¥18,000
J0402	PC-9801T-35(NEC)(PC-9801T/W2用40MB)	¥5,000
U0910	PACK SE-120(ICM)(98NOTE用120MB)	¥10,000
U7014	BLT-N520(緑電子)(98NOTE用520MB)	¥22,000
H0082	FT-180-DB(ICM)(外付180MB:ケーブル欠)	¥13,000
J0064	V6-850(緑電子)(外付850MB:I/F付)〈新品〉	¥25,800

周辺機器

注文No.	品名	価格
U7106	PC-OD501(NEC)(5インチ光ディスクユニット:I/F.ケーブル欠(600MB))	¥12,000
J0111	PC-9821A-E01(NEC)(PC-9821AP2,AS2用ウィンドウアクセラレータボード)	¥8,500
N0113	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフェイスカードT)	¥4,000
J0437	CN-SC43(緑電子)(PCMCIA用SCSI-2カード)	¥8,500
N0085	PC-PR2000/4R-02(NEC)(PC-PR2000/4R用増設ホッパ)	¥8,000
U8002	液晶ペンコム(SHARP)(PI-6000FX(ザウルス):専用モデム付モデル)〈新古品〉	¥28,000
U0663	PC-PD101(NEC)(PJ液晶ユニット)	¥10,000
J0376	GT-8000(エプソン)(イメージスキャナ(カラー))	¥39,800
U0932	PC-9821XA7-B01(NEC)(セカンドキャッシュメモリ)	¥8,000
N0092	PC-9821N-U05(NEC)(ドッキングステーション)	¥25,000
U0829	JWP-2000(メルコ)(プリンターバッファ2MB)	¥16,000
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンター切換器 1:2)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(マウス(カウント機能付))	¥800
U0788	AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbbs(95対応))	¥14,800
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5インチFDD×1/40MBHD)	¥13,000
U0621	PC-FD312(NEC)(外付3.5インチFDD×2)	¥13,000
U0622	PC-FD512(NEC)(外付5インチFDD×2)	¥13,000
N0110	PC-9821XE-E02(NEC)(増設3.5インチFDD)	¥7,000

メモリ

注文No.	品名	価格
U0038	RCD-8000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS,NS/T用8MB)	¥14,000
U0686	PC-9801NA-03(NEC)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥12,000
R0139	LD34-16M(I/O)(PC-9801NE3,LD,NA7用16MB)	¥8,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥14,000
J0011	PC-9801NX/C-03(NEC)(PC-9801NX/C用4MB)	¥8,000
U0773	PC-9821NE-B03(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥10,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用8MB)	¥4,000
R0140	PC-9821LD-B02(NEC)(PC-9821NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
U7088	NB64-8M(I/O)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥6,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥8,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥8,000
U0787	PIO-ES34-3M(I/O)(PC-9801ES2,5用3MB)	¥6,000
U0075	MRC-3000L(メルコ)(PC-9801RA2.5用3MB)	¥6,000
U0053	MRA-8000(メルコ)(PC-9801RA21,51用8MB)	¥14,000
J0306	EDS-2000(メルコ)(PC-9801DS用2MB)	¥4,000
U7017	EDA-8000R(メルコ)(PC-9801DA用8MB)	¥14,000
J0209	EFS-4000(メルコ)(PC-9801FS用4MB)	¥8,000
U0042	EFA-12M(メルコ)(PC-9801FA用12MB)	¥20,000
J0450	EXB-8M(メルコ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥10,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥8,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U0079	PC-9801-61U(NEC)(増設RAMサブボード2MB)	¥4,000
J0109	PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
J0009	PC-9821A2-B01(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U0692	PC-9821CB2-B02(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード16MB)	¥8,000
R0141	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium対応4M×2 8M)	¥4,000
U7077	EMF-P16M(メルコ)(オールラウンドSIMM(Pentium系は2枚1組))	¥10,000
U0003	PIO-RL34-4M(I/O)(PC-98RL用4MB)	¥8,000
J0036	EHR-8000(メルコ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥14,000
J0132	EMJ-4000(メルコ)(汎用4MB)	¥8,000
U0754	PCNFRB2(エプソン)(PC-286ノートF用2MB)	¥4,000
J0263	EMP-4000L(メルコ)(PC-286L用4MB)	¥8,000
U0973	EP-SIM-4M(I/O)(PC-386/486シリーズ用4MB)	¥8,000
J0311	VCA-4M(メルコ)(CONTURA用4MB)	¥8,000
J0020	2432-Y(IBM)(Thinkpad230CS用4MB)	¥4,000

万一、品切れの際はご容赦ください。(6月6日現在)

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400～28800bps)

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

ホームページ開設!
http://www.prins.co.jp/

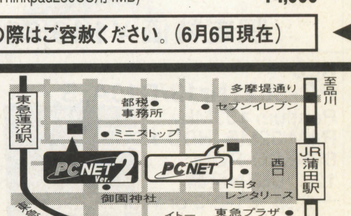
●全商品保証付き　●代金引換システム　●土日祝祭日配達OK

※クレジットによるお支払いも承っております。※掲載価格に消費税は含まれておりません。

PC NET パシフィック ネット

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
受付時間／月～金9:30～19:00　土9:30～18:00　定休日／日・祝日



1号店も好評営業中!
PC NET ピーシーネット
大田区西蒲田7-29-
営業時間 11:00～19:30 年中無休

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00～PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V233/M7 (NEW)
model
C2 ¥319,000
D2 ¥322,000

PC-9821V233/M7V (NEW)
model
E2 ¥442,000
F2 ¥445,000

PC-9821V200/M7
model
C2 ¥288,000
D2 ¥291,000
H2 ¥325,000
J2 ¥328,000

PC-9821V200/S5
model
C2 ¥245,000
D2 ¥248,000

PC-9821V200/S7
model
C2 ¥269,000
D2 ¥272,000

PC-9821V13/S5
model
C3,D3 ¥165,000

PC-9821V166/S5
model
C2 ¥219,000
D2 ¥222,000

PC-9821V16/S5P
model
C2 ¥176,000
D2 ¥179,000

PC-9821V16/S5V (NEW)
model
C2 ¥195,000
D2 ¥198,000

PC-9821Xc13/M7
PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7
PC-9821V200/M7
model
A,B ¥159,000
C3,D3 ¥205,000
C3,D3 ¥229,000
C,D ¥299,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥155,000
¥225,000

PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa20/W30
●写真のCRTは別売
¥147,000
¥198,000

PC-9821RaII23/W30
PC-9821RaII23/N30
PC-9821RvII26/N20
●写真のCRTは別売
¥265,000
¥269,000
¥349,000

PC-9821V200/SZ
model
C2 ¥232,000
D2 ¥235,000

PC-9821V200/MZ
model
C2 ¥246,000
D2 ¥249,000

PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H
PC-9821Ct20/A
model
A,B ¥179,000
A,B ¥205,000
A,B ¥279,000

PC-9821CEREB (NEW)
C166/C ¥218,000
C166/CS1 ¥288,000
C200/CS1 ¥315,000
C233/V ¥358,000

PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr166/X30F
¥329,000
¥435,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F
model
¥185,000
A,B ¥225,000
¥265,000
¥285,000

PC-9821Nw133/D14
model
C ¥265,000
D ¥268,000

PC-9821Nw150/S20
model
C ¥349,000
D ¥352,000

PC-9821Ls13/D10
model
C2 ¥259,000
D2 ¥262,000

PC-9821Ls150/S14
model
C2 ¥345,000
D2 ¥348,000

PC-9821Ls12/D10
PC-9821Ls150/S14
PC-9821La13/S14
model
C,D ¥245,000
C,D ¥335,000
¥234,000

FUJITSU-FMV DESK POWER
各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-830C
¥18,500
¥28,500

EPSON PM-700C / MJ-930C
¥41,500
¥55,800

CANON BJC-240J / BJC-420J
¥21,800
¥28,800

CANON BJC-35VII / BJC-455J
¥33,500
¥47,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 / CPD-17SF9
¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN / GT-8500WIN
¥29,900
¥41,500

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cr13/T-A,B	¥155,000
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥249,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥165,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-510CS	¥22,800
EPSON	MJ-830CS	¥31,800
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥88,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,500
EPSON	MJ-8000C	¥168,500
EPSON	LP-700W	¥43,500
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥112,500
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-5500C	¥70,800
CANON	LBP-220	¥42,500
CANON	LBP-320	¥56,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17GXII CLEAR	¥69,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥36,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥44,800
メルコ	DBI-N1200	¥25,500
メルコ	DBI-N1600	¥28,800
メルコ	DBI-N2000	¥35,500
メルコ	DBI-N2500	¥38,900
メルコ	DBI-N3200	¥45,500
メルコ	DNN-T1400	¥39,500
メルコ	DNN-T2100	¥50,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314ES	¥20,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WINP	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800
EPSON	GTPCSPIF	¥7,500
EPSON	GTATSPIF2	¥7,500
EPSON	GTSCIFS	¥11,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥62,900
メルコ	MOS-D640	¥73,500
メルコ	MOS-S230	¥35,900
メルコ	MOS-D230P	¥46,700
メルコ	MON-D230C	¥44,700
メルコ	CDS-S16	¥23,800
メルコ	CDI-16FB	¥16,800
メルコ	CDS-R2W6R	¥57,800
メルコ	CDN-D8C	¥25,500
パナソニック	KXL-803A-N	¥35,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MH	¥21,200
メルコ	EMF-32MH	¥24,200
メルコ	EMW-P16MH	¥11,600
メルコ	EMW-P32MH	¥19,400
メルコ	EMW-P64MH	¥37,700
メルコ	EMW-16MH	¥13,600
メルコ	EMW-32MH	¥22,700
メルコ	EMW-64MH	¥43,600
メルコ	EMH-16MH	¥11,600
メルコ	EMH-32MH	¥19,400
メルコ	EMH-64MH	¥37,700
メルコ	EMH-E16MH	¥12,900
メルコ	EMH-E32MH	¥24,200
メルコ	EMH-E64MH	¥46,900
メルコ	ESD-16MH	¥11,600
メルコ	ESD-32MH	¥21,200
メルコ	ENL-16MH	¥13,200
メルコ	ENL-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-16MH	¥13,300
メルコ	ENB-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-T64MH	¥42,200
メルコ	EN8-16MH	¥11,800
メルコ	EN8-L32MH	¥21,200
メルコ	EN8-T64MH	¥41,900
メルコ	EN8-32MH	¥24,500
メルコ	EN8-64MH	¥48,200

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B02L	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます	回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
	%	2.62	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

魔窟流超高額買取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

リサイクル専科 〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com

販売金額 急降下中!!

1本から通信販売受け付けています。

（価格はH9.7.1現在）

パソコンソフト	販売金額
晴れのちときどき胸さわぎ	¥2,980
メイキングキャンディ	¥2,980
エーベルージュ	¥3,880
魔界	¥3,980
お嬢様を狙え	¥4,280
放課後恋愛クラブ	¥4,280
大航海時代Ⅲ	¥4,580
ああっ女神さま	¥4,980
ゴルフ大会	¥4,980
鬼畜王ランス	¥5,480
信長の野望 将星録	¥5,980
RAM1(PC-98)	¥0,980
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO(PC-98)	¥2,280
黄昏の境界(PC-98)	¥2,280
優様「ユウロウ」(PC-98)	¥2,980
瑠璃色の雪(PC-98)	¥3,280
下級生(PC-98)	¥3,580
ZEST to fantazy(PC-98)	¥3,880
能力者(PC-98)	¥3,980
三国志Ⅴ(PC-98)	¥4,580

プレイステーション	販売金額
サムライスピリッツ新紅朗無双剣	¥1,880
いまどきのバンパイア	¥1,980
デストラクションダービー2	¥2,980
パワーレンジャーピンボール	¥2,980
PAL 神犬伝説	¥3,280
マクロス デジタルミッションVF-X	¥3,280
リフレインラブ	¥3,280
ギャロップレーサー	¥3,480
あすか120%エクセレント BURNINGFest	¥3,780
ブリーディングスタッド	¥3,780
新テーマパーク	¥3,880
TOBAL NO.2	¥3,980

セガサターン	販売金額
マンクスTT スーパーバイク	¥1,580
銀河英雄伝説	¥1,780
THE TOWER	¥1,980
JリーグプロサッカークラブをつくろうⅠ	¥2,880
スーパーリアル麻雀グラフティ	¥3,280
SANKYO FEVER実機シミュレーション	¥3,580
三国志Ⅴ	¥3,980
サクラ大戦 限定版 Aタイプ	¥12,800

★夏休み 目前!!★

ゲーム本体 激安販売・高額買取り宣言

ゲーム本体 高額買取り一覧

- ★プレイステーション（緑箱）★ ¥13,000
- ★プレステ F BOX★ ¥15,000
- ★セガサターン★ ¥9,000
- ★NINTENDO64★ ¥8,000
- ★PC-FX★ ¥10,000
- ★ゲームボーイポケット★ ¥3,500

大好評 セット特価!!

プレステセット特価

プレイステーション本体 ＋ファイナルファンタジーⅦ

セット特価 ¥19,800

サターンセット特価

セガサターン本体 ＋サクラ大戦

セット特価 ¥16,800

買取金額 急上昇中!!

買取りUP券でさらにお得!!

（H9.7.31まで）

パソコンソフト	買取金額
信長の野望 将星録	¥4,400
鬼畜王ランス	¥4,000
水滸伝天導一〇八星	¥3,800
ゴルフ大会	¥3,200
悪夢95	¥3,200
To Heart	¥3,200
魔性の親	¥3,200
野球道3	¥3,000
同棲	¥3,000
教育実習	¥3,000
大航海時代Ⅲ	¥2,800
天下統一 乱世の覇者	¥2,800
同窓会	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,500
学園性白書	¥2,500
や・く・そ・く(PC-98)	¥3,000
ラブエスカレーター(PC-98)	¥3,000
週間フロムH(PC-98)	¥2,500
しゃぶり姫〜陰の章〜(PC-98)	¥2,300
雛鳥の囀(PC-98)	¥2,000

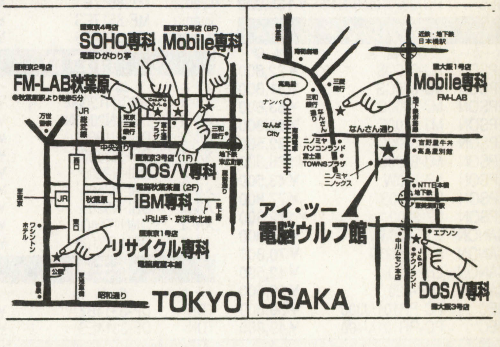
プレイステーション	買取金額
ときめきメモリアル（限定版）	超高額
エーベルージュ	¥3,500
ファイナルファンタジータクティクス	¥3,500
エースコンバット2	¥3,200
ジ アンソルブド	¥3,200
マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士	¥3,200
GUNDAM0079 THEWARFOREARTH	¥3,000
ときめきメモリアル 対戦とっかえだま	¥3,000
がんばれ森川君2号	¥2,800
シムタウン	¥2,800

PC-FX	買取金額
続・初恋物語 修学旅行	¥4,500
鬼神童子ZENKIFXヴァジュラファイト	¥4,000
ときめきカードパラダイス	¥4,000
キャンキャンバニーエクストラDX	¥4,000
スパークリングフェザー	¥3,800
アニメフリークFX Vol.4	¥3,500
ファイヤーウーマン	¥3,500
ドラゴンナイト4	¥3,500
同級生2	¥3,200
ブルーブレイカー	¥3,000

アイ・ツーホームページにて,リアルタイム魔窟情報を更新中!!!

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17



売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定,送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1. 宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。（所要日数2〜3日）お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください。
2. 荷物が到着次第査定し、買取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1〜2日）※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。
3. ハガキをご返送下さい。買取り金額をご了解いただける場合、振込口座をご指定ください。買取り金額をご了解いただけない場合、お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）
4. ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここを読んでネ★

*高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要!
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事! 早さは命!）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります.従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます.
その8…アイ・ツーで売ろう!（これが1番大事.）

- ●ソフトは箱,説明書がないもの,破損のひどいもの,ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください.
- ●パソコン本体,周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが,輸送の際の破損については責任を負いかねますので,慎重に梱包してお送り下さい.
- ●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい.
- ●箱の中に,名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい.無い場合は買取りできませんのでご了承下さい.
- ●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい.

キリトリセン
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP
買取りUP券 〜10%UP〜
査定前に商品と一緒にお渡し下さい（H9.7.31まで）
キリトリセン

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

お知らせ!!

パソコンユーザー参加型情報誌

フリートーク

全国のパソコンユーザーが自ら原稿を書くことにおもしろさがある。昔クラス全員で作り上げた学級新聞をふと思い出してしまいそうなノスタルジックでユニークなユーザー情報誌です。毎号・前月号で掲載した記事の評判度もわかるのでチョットした作家みたいな気分も味わえます。ペンネームでも本名でもOK。やみつきになるかも?

8月27日創刊号発送予定

＊ただいま申込み受付中です

編集.製作の都合上申し込みは2号単位でお願いします。

創刊号.第2号　2冊で￥4800

8月8日までのお申込みは 創刊号.2号を発送いたします。(8月9日〜9月8日分は2号.3号の発送となります。

フリートークお申込みの方へ

代金と一緒に原稿も同封して下さい。
原稿なしでもかまいませんが自分も参加すれば面白さが倍増します。

＊原稿はワープロでも手書きでも可
(ダイレクトに編集しますので手書き原稿はなるべくきれいに)
＊原稿サイズはA4かB5サイズ位
＊原稿の最上段にタイトルと氏名を
(氏名はペンネームでも可　氏名の前には都道府県名を)
(例)　愛知県 MO野郎

(原稿テーマ例)もちろん下記以外のテーマでもOK!!
＊わたしのパソコンライフ(システム紹介.使用法)イラスト.写真入＊パソコン大失敗談＊近所のショップ紹介＊うちの親父はオタク＊学校.会社のパソコン有名人＊わたしのお気に入りソフト＊教えてほしいコーナー＊ショップで耳にしたユニークな会話＊パソコン.ソフト使用レポート＊周辺機器おもしろ利用法※初めてのパソコン奮闘記＊手放せないこのパソコン&ソフト＊各地のパソコンタウンマイレポート＊超なつかし!!あの頃のパソコンライフなどなど
とにかくテーマは自由ですが会社.個人.商品等を批判.中傷する記事や売買.交換記事はご遠慮下さい。
(原稿はひとり2通まで)

情報ハウスは店舗展開は行なっておりません。

WHAT'S NEW?

マルチメディア時代に Good!!なパソコンライフを

なつかしのパソコンゲームソフトが再びよみがえる!!

そふとぷれす

45%〜60%OFFの特価で販売いたします古い機種の現物ゲームソフトの在庫と価格が中心の在庫リスト **そふとぷれす**（月3〜5回発行）をご希望の方は情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(98やWINDOWSソフトも掲載)8月中旬第1号発送 1部￥1500(毎号限定300部)
(7月9日〜8月10日の受付分は8月中旬に第1号をお送りします。) お早目にどうぞ　＊思い出のあのゲームというタイトルで原稿を募集しています。待ってま〜す

＊そふとぷれす　￥1500(1部) 送.税込
＊フリートーク　￥4800(2冊) 送.税込
どちらも現金書留が郵便為替でお申込み下さい。
(郵便為替は郵便局で販売しています)

INFORMATION↓

＊パソコン購入の為のコンサルティング

初めてパソコンを購入される方にとって各社のパソコンが氾濫する中での機器選びは大変な事です。情報ハウスでは専任のスタッフが事前に用意していただく計画シートをもとにあなたにあったパソコン選びのお手伝いをいたします。機器の販売は一切行ないませんので在庫等に関係なくベストの選択が可能です。パソコンの購入先はすべてあなたにおまかせします雑誌やショップ等の情報だけではビギナーの方は不安です。もっと選択に時間をかけて下さい。案内書をご希望の方は80円切手5枚同封のうえ情報ハウス購入係までお申込み下さい。
機種はWINDOWS用に限定させていただきます。

＊パソコンユーザーの為の経営コンサルティング

個人で各種ショップ（小型スーパー.コンビニ.リサイクル.パソコン.ディスカウント.AUDIO.書籍）などを経営されていて現状や今後の展開についてお悩みの方へメーカーなどに所属しないフリーのスタッフ(総合スーパー・パソコンショップ.通販会社.ソフト開発や人材派遣会社等を経験した専門スタッフ）がアドバイス致します。趣味のコンピュータライフをもっと充実させる為にも本業は重要課題です。ショップには一件一件個性があります。一般的な資料とか数字にとらわれないで経営者の方や担当者の方とのコミュニケーションの中でベストなアドバイスをと考えています。相談ご希望の方は封書かFAXにて内容（業種立地.規模.展開方法.主力商品.現状.今後の展開などをなるべく詳しく）をお知らせ下さい。こちらから案内.お見積書をお送りします。（全国出張可）
＊この企画はコンピュータ導入.購入の為のコンサルティングではありません。

フリートーク&そふとぷれす申込受付中

ゲームソフト買取中!!

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-8801　＊PC-9801　＊X68000
＊FMタウンズ　＊FM77／AV　＊MSX1／2
＊X1/turbo　＊マスターシステム&マークIII
＊WINDOWS　＊次世代ゲーム機 他
(MSX周辺機器や関連書籍等も買い取りOK!!)

＊下記の申込書か同様の書式のメモを同封して下さい。
18才未満の方は保護者の方の代理申し込みになります。
(運転免許証、パスポート、学生証、保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい。)

買取申込書(　年　月　日)

氏名		印	才
住所 TEL	〒		

Computer Communication

情報ハウス

神奈川県座間市入谷4-6-1-807
TEL0462(57)1605　(土日祝休業)　〒228
FAX0462(57)1605　PM12:00〜PM 4:00

好評発売中

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著

●A5判 定価 1,529円(税込)

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部

FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ●3万円以上 500円引き ●5万円以上1000円引き ●10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1, ハイブリッド

SLG, RPG, その他一般

17,670円ガンダムバーチャルモデラーPro, 15,800円アクアゾーンVer1.5DX改訂版, 各14,100円中国ツインパック(三国志V-With＋水滸伝天導108星), 海洋ツインパック(大航海時代Ⅲ＋提督の決断Ⅲ With PK), 各12,480円戦国ツインパック(信長の野望将星録＋太閤立志伝2), スポーツツインパック(ウイニングポスト3＋ゴルフ大会), 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志V, 各11,800円太平洋戦記for Win95, TEO-もうひとつの地球, 各11,300円MS-Flight Simulator日本語版, 各10,780円A列車5, 柿木将棋Ⅱ, AI囲碁6, 花火職人になろう豪華版, 各10,120円ファーランドストーリー四つの封印, GOLDシヴィライゼーションⅡ日本語版, 手談対局, 対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97, AI囲碁5, 風雅対局本因坊, 太平洋の嵐2, MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ, 各9,580円無人島物語R, 竜機伝承2, 各9,380円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, Winning Post3, ハインド日本語版, 紺碧の艦隊2パーフェクト, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, フライトコマンダー, 麻雀四姉妹・若草物語, シビィライゼーションⅡガイド付, 銀河英雄伝説ⅣEX, RPGツクール95, 各8,230円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 電脳戦機バーチャロン, トレインシュミレーター南部縦貫鉄道愛蔵版, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, NumberSシュミレーションVer1.2, 電影少女, パチンコホール新装大開店, S・P・Q・R～古代ローマ～, AI将棋Ver2, ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,980円シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版, ニャンだーLife, DIABLO(E)日本語マニュアル付, ファーランドサーガ～時の道標, ソーサリアンFORVERープレミアム版, ガーゼイの翼, マスターオブモンスター魔導王の試練, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就～, 龍王三国志演義, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96, 大戦略マスターコンバット, 新テーマパーク日本語版, 大戦略Ⅴデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3・DX, 俳句の達人, AI将棋Ver2.0, 実機パチスロシュミレーター, ディセントⅡ, 各7,390円すべての道はローマに通ず, スタートレック・ジェネレーションズ, グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, A列車で行うⅣ, USネイビーファイターズ97, The SettlersⅡ, ロードラッシュ, バーチャコップ, 各7,120円コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版, ガンダムタクティクス, 野球道3・初回限定版, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, フライトアンリミテッド, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, インクレティブルマシーン3, 各6,450円新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗Ⅱ, ロードモナークPRO, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円), スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,) 各6,150円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2, ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ), トラフィック・コンフュージョンⅡ, ザレジェンド オブ EDEN2, ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン, 各5,880円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 雷電Ⅱ, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, D.C.コネクション, キス・オブ・マーダー, ロードモナークオリジナル, ロードス島戦記ー灰色の魔女, バンド魂, 世界名車図鑑, トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線, 南部縦貫鉄道, 京浜急行, 東部東上線, 京成スカイライナー, ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り, 各5,120円ワンだーLifダッシュ, 香港ずぶずぶDEEPツアー, スーパーパズルファイターⅡX, ガジェット完全版, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, 微生物進化論, 各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, らくがき絵具箱, 各3,310円酒楽97, 日本百名山第1集(シンフォレスト), 2,650円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションⅡ,

18禁ソフト

各7,730円人形使い2, VIPER-V16, こうかん日記DX, 各7,320円VIPERCTRーあすか, V12, V10, BTR, GTS, 各6,980円まじょっ子パラダイス, お嬢様を狙え!!, TO Heat, 妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと, 誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード), リバース, First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2, 亜美・傷心の天使, アエティール～天使の領域, ちよみちゃんfor me, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム, VRデート・五月倶楽部2, クライスイーパー, アイスクリーム, 各6,780円放課後マニア倶楽部, 放課後恋愛クラブ魔性の貌, しゃぶり姫～陰の章(9月未定), 遺作, 魔女狩りの夜に, クエント～忘れ得ぬ日々に, 同棲, 教育実習, めぐり逢い, 亜紀子HARD, きゃんきゃんバニープルミエール2, 鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…, 猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 文化際2, 各6,530円歪ーひずみ, 慾ーむさぼり, トワイライト, や・く・そ・く, 脳力者, 全国美少女グランプリきせかえ, 各6,120円Eveバーストエラー, 晴れのち胸さわぎ, 唯香ちゃんとのべつまくなし, 堕落の国のアンジー, 復讐ーふくしゅう, マッドパラドックス2, バウンティハンタールディ, 女卍, 轢愛95, エース白球の行方, 星のない街, リベンジ, EDEN, お兄ちゃんへ, RE-NO, な・い・しょ, CARD, もにもにっくす, JINN「ジン」～永遠の勇士, 発情生, みお&みほ, メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン, メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ, さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき, LOOPー鹿苑館奇譚, 優楼ーユーロウ, いたずら, 館やかた, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3, 探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, 野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き, 女卍・水角蛇淫之章, ピルケース, 魔界, アラベスク, 各5,380円愛が見えはじめたら, かりん, 性鬼～凌辱の仮面, 召使いコレクション生フィギュア, カオスクイーン遼子, 拘束上巻, 拘束下巻, 学園仕置人第1巻, 第2巻, 僕は圭一・女雀師の悪戯, D・P・S全部, カスタムメイト3, 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫～レディースマージャンリーグ, 暗闇, 告白, ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi, 各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル, 各4,630円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 加納典明Coming Soon, 97全国制服美少女グランプリ第1章, 各3,780円闘神都市Ⅱ, ランスⅣ, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯, 各3,220円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2, 各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

ビジネス・ユーティリティ他

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play), 各10,750円SUPERKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版, 27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円) 各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95, (27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J), 34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 6,680円ウイルスバスター95キャンペーン版, 8,750円3Dマイホームデザイナー, 各5,180円シール倶楽部, シール倶楽部5星座血液型, シール倶楽部4イベント編,

PC-9801(3.5")シリーズ

18禁ソフト在庫品特価

各3,500円パラダイスコール, 電撃ナース, エレスト, タイニィステップCAL外伝, フォボス, デンゲキデビジョン, ぽわぞん, 好き！, レッドコブラ, フロンティア, H＋・エッチプラス, 夢見坂, 柊坂の旧館, ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ, 夢の精, 轢愛れきあい, PETいんが～, 各4,500円乱世ーRANZE, 高校教師, OL捜査網, 迷宮学園祭, エンゲージエランズⅡ, くるみちゃんにんじあ, 拘束超人, バウンティハンター・ルディ, みさとちゃん夢日記, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, 漂流, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,500円ジオスレイブ, 同級生, クロンドール, 各7,200円YU-NO, 同級生2, 下級生, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習,

SLG・RPG・その他在庫品特価

各3,500円フォアフラッシュ, エクシードジャック・パチンコカジノポリス, パチスロ飛翔伝鮫, パチンココレクションⅢ・ヒータークィーン, 各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク, CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, エコロジーマジック, 各5,500円ザナドゥマリミックス, ブランディッシュリニューアル, ウルティマサベージエンパイア, ウルティマⅡ, Ⅲ, ストロングホールド, 皇帝の要塞, ザ・グレイルハンター, ヒーローオブ・ザ・ランス, ドラゴンストライク, HILLSFAR, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー, フィニッシュホールド, 馬なり1ハロン劇場2,

PC9821(CD版)

各11,280円儀典・女神転生～東京黙示録, デュアルサクセション, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, フォトジェニック限定版(通常版は6,550円), 在庫特価各7,500円パンツァージェネラル(3.5"), ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター,

PC9821 CD 18禁ソフト

7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各5,980円STARS, 瑠璃色の雪,

DOS/Vパソコン

在庫特価各8,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,980円ARK OF TIME刻の箱船, グランプリⅡ, メリーゴーランド, 在庫特価各3,800円フェルミオン, 夢の精, 亜紀子GOLD,

FM-TOWNS特価品

各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志, 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン, 9,380円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルラブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ, Ⅱ,

ビデオCD —— FOT・CD

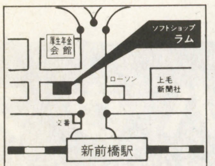
各3,580円ミネルバの剣士, 剣士2, 妖獣教室1, 2, 3, 4, 淫獣学園EX, EX2, EX3, EX4, 聖獣伝, 各4,380円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, こんどのマヤVol.2, アイドル堕天使理奈, 各4,120円全国制服美少女コンテストVol・1～VOL・5,

DVDソフト

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, Volume1 TVシリーズ1～4話収録100分, 各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, 各4,450円獣欲コマンドーリア, ペロペロピンク1, 2,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine＋ULTIMA TERACE, 19,600円PC3D Engine＋バイオハザード, 26,500円PC3D Engine＋バイオハザード＋ULTIMA TERACE, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), 6,950円セレクティ21, 5,980円セレクティ15, 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 730円CD-Rメディア74分マクセル, 910円MO DISK 230MB TDK, 2,680円MO-640三菱1枚, 550円3.5"2HDマクセル10枚, 69,800円インテルPentium-MMX200CPU(MMX166CPU→49,800円),



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。
- 送金方法
  - 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
  - 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
  - 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。
- 営業時間　火曜～金曜11：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369

〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉

電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>	
PC-9821 Xb10/F	¥ 64,800
PC-9821 Xa10/K8+8M+一太郎	¥ 95,000
PC-9821 Xc13/M7 A,B	¥153,000
PC-9821 Xc13/S5 A,B2	¥144,000
PC-9821 Xc13/S5 A	¥134,000
PC-9821 Xv13/W16	¥146,000
PC-9821 Xc16/M7 AB3	¥212,000
PC-9821 Xc16/S7 A3	¥203,000
PC-9821 Xc16/S7 B3	¥206,000
PC-9821 Xc16/S5 A3	¥172,000
PC-9821 Xc16/S5 B3	¥175,000
PC-9821 Xa16/W16	¥143,000
PC-9821 Xv20/W30	¥221,000
PC-9821 RaII23/N30	¥252,000
PC-9821 RaII23/W30	¥250,000
PC-9821 RvII26/N20	¥340,000
PC-9821 V13/S5 C3,D3	¥162,000
PC-9821 V16/M7 C3,D3	¥197,000
PC-9821 V166/S5C2	¥210,000
PC-9821 V166/S5D2	¥213,000
PC-9821 V16/S5V-C2	¥181,000
PC-9821 V16/S5V-D2	¥184,000
PC-9821 V16/S5P-C2	¥170,000
PC-9821 V16/S5P-D2	¥173,000
PC-9821 V16/M7C3	¥210,000
PC-9821 V166/S5C2	¥210,000
PC-9821 V166/S5D2	¥213,000
PC-9821 V166/S5 C,D	¥200,000
PC-9821 V200/M7H2	¥309,000
PC-9821 V200/M7J2	¥312,000
PC-9821 V200/M7C2	¥270,000
PC-9821 V200/M7D2	¥273,000
PC-9821 V200/MZC2	¥234,000
PC-9821 V200/MZD2	¥237,000
PC-9821 V200/S7C2	¥258,000
PC-9821 V200/S7D2	¥261,000
PC-9821 V200/S5C2	¥231,000
PC-9821 V200/S5D2	¥234,000
PC-9821 V200/SZC2	¥222,000
PC-9821 V200/SZD2	¥225,000
PC-9821 V200/M7 C,D	¥288,000
PC-9821 V200/SZ C,D	¥207,000
PC-9821 V20/S7 C3,D3	¥210,000
PC-9821 V20/S5 C3,D3	¥187,000
PC-9821 V20/M7 C3,D3	¥220,000
PC-9821 V233/M7V-E2	¥415,000
PC-9821 V233/M7V-F2	¥418,000
PC-9821 V233/M7C2	¥302,000
PC-9821 V233/M7D2	¥305,000
PC-9821 Ct20/A A,B	¥255,000
PC-9821 Cu16/H A,B	¥226,000
PC-9821 Cb3/TB	¥ 95,000
PC-9821 Nw150/S20C	¥326,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥329,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥279,000
PC-9821 Nr15/S10	¥258,000
PC-9821 Ls150/S14C2	¥313,000
PC-9821 Ls150/S14D2	¥316,000
PC-9821 Ls150/S14 C,D	¥305,000
PC-9821 Ls13/D10C2	¥234,000
PC-9821 Ls13/D10D2	¥237,000
PC-9821 Nw133/D14C	¥248,000
PC-9821 Nw133/D14D	¥251,000
PC-9821 Nr13/D10 A,B	¥215,000
PC-9821 Nr12/D10	¥176,000
PC-9821 Ls12/D10 C,D	¥219,000
富士通 FMV-53NP5/S4	¥282,000
富士通 FMV-53NU5/S4	¥260,000
富士通 FMV-516632M/2,5G	¥136,000
富士通 FMV-S31671	¥238,000
富士通 FMV-S1673	¥165,000
富士通 FMV-SII1654	¥175,000
富士通 FMV-S1353	¥138,000
富士通 FMV-NC13D	¥162,000
東芝 サテライトプロ430CDT/1.3	¥230,000
東芝 サテライトプロ430CDS/1.3	¥190,000
東芝リブレット 50CTA PA-1237CA	¥144,000
東芝リブレット 30CA PA-1236CA	¥104,000
シャープ MN-7650	¥313,000
シャープ MN-7760	¥398,000
シャープ MN-5500	¥313,000
シャープ MN-5400D	¥240,000
シャープ MN-5000D P120/16/1G/12.1DSTN	¥176,000
シャープ PC-A360 P120/16/1G/11.3TFT	¥199,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は6月18日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>		
三菱 RD-17V17	インチマルチスキャン	¥ 62,000
三菱 RD-17GX217	インチマルチスキャン	¥ 67,500
飯山電機 MT-8617ES17	インチマルチスキャン	¥ 71,500
飯山電機 MT-8617E17	インチマルチスキャン	¥ 64,000
飯山電機 MF-8617E17	インチマルチスキャン	¥ 58,500
SONY CPD17SF917	インチマルチスキャン	¥ 64,800
SONY CPD15SF915	インチマルチスキャン	¥ 45,800

<プリンター>	
NEC PC-PR830L昇華型	¥ 27,800
NEC PC-PR101/T165R	¥ 7,800
キャノン BJC-240J	¥ 19,000
キャノン BJC-420J	¥ 26,500
キャノン BJC-455J	¥ 44,000
キャノン BJC-210J	¥ 15,000
エプソン PM-700C	¥ 41,000
エプソン MJ-6000C	¥ 97,000
エプソン MJ-8000C	¥164,000
エプソン MJ-830CS	¥ 32,000
エプソン MJ-510CS	¥ 24,000
エプソン MJ-930C	¥ 51,500
エプソン VP-5074	¥ 15,800
富士通 XJ-610	¥ 28,000
富士通 XJ-300+プリンターケーブル	¥ 12,800

<周辺機器>	
デジタルカメラ SONY DSC-F2	¥ 49,800
デジタルカメラ SHARP MD-PS1	¥ 78,500
ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA	¥ 5,500
288モデム HUCOM NETSUPFBOX	¥ 7,280
288モデム HUCOM インターネットマルゴトBOX	¥ 7,280
288モデムカード RATOC REX-5568W	¥ 11,800
LANカード RATOC REX-5588W	¥ 8,500
高速232Cボード ICM SA-255N98用	¥ 7,800
カラースキャナ EPSO NGT-9500W	¥ 95,000
カラースキャナ EPSO NGT-8500W	¥ 40,000
カラースキャナ EPSO NGT-5000WP,S	¥ 30,000
フィルムスキャナ EPSO NFS-1300WP,S	¥ 46,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2T	¥ 22,000
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2T	¥ 24,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 47,500
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64M	各¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E32M	¥ 24,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E64M	¥ 47,500
CPUアクセラレーター I/O PK-Ne75L	¥ 4,500
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥ 4,500
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥ 19,500
SCSIカード PSC-2401 EPSON&DOS/V (PCMCIA)	¥ 4,800

<音源>	
サウンドボード NEC PC9801-86	¥ 16,500
ローランド SC88PRO	¥ 65,800
ローランド SC88VL	¥ 50,500
ローランド SC55mkII	¥ 40,500
ローランド ミュージ郎SC-88PRO	¥ 74,800
ローランド ミュージ郎SC-88VL	¥ 59,500
ローランド ミュージ郎SC-88ST/SP	¥ 50,000
ローランド ミュージ郎SC-88ST	¥ 44,800
ローランド ミュージくん	¥ 29,000
ローランド S-MPU-IIN	¥ 15,500

<MO・HD・CDR>	
I/O UHDS-H4G	¥ 71,800
I/O UHDS-H2G	¥ 44,500
I/O UHDS-H2G/UPCI	¥ 54,500
I/O HDVS-2G	¥ 36,500
I/O HDVS-3.2G	¥ 51,000
I/O HDI-3.5G/98	¥ 42,800
I/O HDI-2.6G/98	¥ 32,500
I/O MOF-230W/SPCI (外付230MMOPCIバス)	¥ 51,200
I/O MOF-640/SPCI (外付640MMOPCIバス)	¥ 75,000
メルコ MOS-D640 (外付640MMOPCI)	¥ 74,800
ICM PDR-650-NB (外付PD)	¥ 34,000
ICM CD-660S-JRX (ノート用)	¥ 17,800
パナソニック KXL-740A-NB (ノート用)	¥ 21,500

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC JX30SA	¥ 70,800
NEC JX55MA	¥118,000
NEC JX70MA	¥137,000
NEC JX5500AC	¥ 60,000
シャープ WD-M500	¥ 79,800
シャープ WD-M700	¥119,000
シャープ MR-1	¥134,000
東芝 JW-98GX	¥114,000
東芝 JW-V855	¥115,000
東芝 JW-V850	¥ 94,000
東芝 JW-V810	¥ 85,000
富士通 オアシス LX4500NT	¥106,000
富士通 オアシス LX4500	¥ 93,000
カシオ CX-70	¥ 60,800
松下 FW-U1C30	¥ 61,000

<電子手帳・モバイルギア>	
富士通 オアシスポケット3	¥ 46,000
NEC MC-KM12	¥ 58,000
SHARP MI-10DC	¥ 79,000
SHARP MI-10	¥ 57,000
SHARP PI-6000	¥ 26,800
SHARP PA-Z500	¥ 13,800
SHARP PA-Z300	¥ 11,800
SANY OSWP-ER500 (ラベルワープロ)	¥ 25,800
CASIO KL-8500WN (ラベルワープロ)	¥ 17,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- 新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- 商品はすべて新品！ もちろん"メーカー保証付"です。
- 商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は3万円安）	210,000～	230,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	70,000～	90,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	80,000～	100,000～
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	18,000～	28,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	30,000～	40,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	35,000～	50,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	70,000～	80,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	20,000～	30,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	60,000～	75,000～
PC9821La 10/8（5は1万円安）	100,000～	120,000～
PC9821V16 S5（M7は3万円高）	120,000～	140,000～
PC9801FAU5,DAU7	10,000～	20,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801 386機	3,000～	7,000～
PC9801NS,DAU2,FA2	5,000～	15,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は2万円安）	30,000～	40,000～
ペンティアム100CD-ROM付 DOS/V機（P133は2万UP）	50,000～	65,000～
PC9801NC (NXC,NACは2万円高)	35,000～	48,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	35,000～	45,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	85,000～	105,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	105,000～	120,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	130,000～	150,000～
PC9821Na13/H10（C10は3万円安）	180,000～	200,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	30,000～	40,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	190,000～	220,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	70,000～	85,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	18,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	13,000～	26,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	7,000～	15,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	25,000～	40,000～
FMタウンズIIUX20,HR200（UR40は1万円高）	10,000～	18,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP）	8,000～	12,000～
500メガハードディスク (容量により上下有り)	10,000～	18,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000～	4,000～
MSX用プリンターFS-PC1	3,000～	10,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

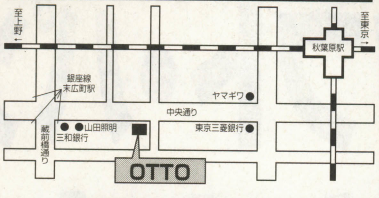
※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品		
COMPAQ	Prolinea 5133/4 1080ML	¥ 89,800
COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 107,800
COMPAQ	Prolinea 5150/5 2000ML	¥ 109,800
COMPAQ	Prolinea 4/33 CDS M200W	¥ 29,800
COMPAQ	ARMADA 4130T M1080	¥ 197,800
COMPAQ	ARMADA 4135T M1080	¥ 207,800
COMPAQ	ARMADA 4131T	¥ 209,800
COMPAQ	DeskPro2000/M5133/2500/CD	¥ 139,800
COMPAQ	DeskPro2000/5133/2500/CD/15	¥ 147,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 259,800
SOTEC	WinBook Quattro V/150X	¥ 296,800
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥ 396,800
NEC	PC-9821Xb10/F	¥ 64,800
富士通	FMV53NA5W5	¥ 249,800
IBM	Aptiva B97	¥ 299,800
中古98		
NEC	9821Xa/C9W	¥ 79,800
NEC	9821Xa10/C12	¥ 95,800
NEC	9821Xe10/4	¥ 44,800
NEC	9821Xb10/J8	¥ 79,800
NEC	9821Xt/C10W	¥ 79,800
NEC	9821Xa9/C8	¥ 74,800
NEC	9821Xa7/C8	¥ 64,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 49,800
NEC	9821Xa12/K12	¥ 99,800
NEC	9821As/U7	¥ 47,800
NEC	9821Ae/U2	¥ 29,800
NEC	9801BA/U2	¥ 32,800
NEC	9801BX/U2	¥ 24,800
NEC	9801BX2/U2	¥ 29,800
NEC	9801FA/U2	¥ 19,800
NEC	H98/U100-100	¥ 29,800
NEC	H98/U90-100	¥ 25,800
NEC	9801NS/A	¥ 52,800
NEC	9801NS/T	¥ 39,800
NEC	9801NS/E	¥ 34,800
NEC	9801N	¥ 19,800
中古DOS/V		
東芝	J3100VS 081W	¥ 25,800
東芝	J3100SX021	¥ 10,800
東芝	J31EZ001	¥ 9,980
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥ 69,800
COMPAQ	DESKPRO XL590M 1050W/CDS	¥ 65,800
COMPAQ	DESKPRO XL466M535W/CDS	¥ 39,800
COMPAQ	DESKPRO XE466M525W	¥ 31,800
COMPAQ	DESKPRO 5100/5M720W-MX	¥ 69,800
COMPAQ	Prolinea 575/4 M420W/CDS	¥ 54,800
DEC	FR-756J12(LPV466d2)	¥ 28,800
DEC	Venturis466	¥ 29,800
DEC	PC425NC	¥ 49,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	ThinkPad 530CS-IFD	¥ 89,800
富士通	FMV50NUWH5	¥ 129,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 44,800
富士通	FMR-50NBX2(S)	¥ 19,800
DELL	XM590	¥ 69,800
DELL	XPS4100/MXV	¥ 49,800

7月上旬、秋葉原電気街 中央通りぞいに

SHOPオープン!!

OPENセールの実施も予定しています、是非ご来店下さい。



千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F
詳細はTEL.03-5256-3801にお問い合わせ下さい。

中古モニタ		
Apple	13"RGBモニタ	¥ 9,980
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
EPSON	CR-7000	¥ 19,800
EPSON	CR-5500	¥ 15,800
NEC	PC-KD881	¥ 6,800
NEC	PC-KD854n	¥ 4,980
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
NEC	PC-KD1511	¥ 7,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 4,800
SONY	GVM-1411	¥ 13,800
中古ワープロ		
富士通	OA30AX301(S)	¥ 29,800
富士通	OA30AX401(S)	¥ 35,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 75,800
NEC	JX5500AC	¥ 67,800
NEC	JX50MA	¥ 99,800
NEC	JX5500BC	¥ 69,800
SHARP	WD-M300	¥ 69,800
東芝	JW-V810	¥ 89,800
中古パーツ		
メモリ	9801NS/T用(6M)	¥ 4,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	98Note用メモリーカード(2M)	¥ 1,980
FDD	9801用内蔵3.5"FDD(1137D)	¥ 4,980
	DynaBook用FDドライブ(外付用)	¥ 3,980
HDD	Cバス用80M HDD	¥ 3,980
東芝	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
	2.5"131MB HDD(MK1722FC)	¥ 3,980
	2.5"203MB HDD(MK1624FCV)	¥ 4,780

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ (受付時間/10:00～18:00 定休日:土日祝日)

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.**お問い合わせ**▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.**ご注文**▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.**ご入金/発送▶代金のお支払方法**
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.**お問い合わせ**▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.**ご発送**▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.**送金**▶査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

クレジットカードでのお支払いもOK!(但し、要来社) 取り扱いクレジット UC VISA MasterCard

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
●TOMOEのFax安い店ベスト5 → 0990-51-4141
●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

超破格で販売 中古パソコン全国通販 新品 中古 大小関わらず 現金買取!

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 [お電話 / FAX / 電子メール(インターネット、ニフティサーブ)]
▼
送金方法を選ぶ [銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換]
▼
商品発送 [通常は入金確認後即日中に致します / 代引は先送りです]

買取方法の流れ

買取相場のお問い合わせ
▼
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
▼
査定後送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486マシン >>>

9801BX4/U2	(DX2-66 3.5″)	¥ 49,800
9821Cs2/S3	(SX-33 3.5″ 86 CD 9.6/340)	¥ 45,800
9821Ae/U2	(SX-25 3.5″ 86)	¥ 42,800
9801BX/U2	(SX-20 3.5″)	¥ 27,800
9801FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 27,800
9801FA2	(SX-16 5″ FM)	¥ 19,800
H98S-8	(SX-20 5″)	¥ 17,800

<<< CPU 386マシン >>>

9801DA/U2	(DX-20 3.5″ FM)	¥ 21,800
9801DS/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 17,800
9801DA2	(DX-20 5″ FM)	¥ 13,500
9801RA2	(DX-16 5″)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

9801DX/U2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 12,000
9801EX2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 11,000
9801RX2	(286-12 5″)	¥ 7,500
9801VX21	(286-10 5″)	¥ 6,000

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9801NS/R	(486SL-16 モノクロ 8)	¥ 49,800
9801NS/T	(386SL-20 モノクロ 8)	¥ 34,800
9801NS/E	(386SX-16 モノクロ 8)	¥ 29,800
9801NS	(386SX-12 モノクロ 8)	¥ 22,800
9801TW5	(386SX-20 モノクロ 8 HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS	(386SX-16 モノクロ 8)	¥ 17,800

ノート用HDD 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 等あり

DOS/V & MAC

IBM PS/V2405NVC	(486DX2-66 16M/340M)	¥ 39,800
Macintosh SE/30	(MC68030-16 8M/ 40M)	¥ 49,800
Macintosh Ⅱ Ci	(MC68030-25 16M/100M)	¥ 39,800

★ DOS/Vは「パーツ単位」で買取、販売可能です ★
CPU、HDD、RAM、ボード等色々 TELにて

モニタ

17インチ マルチスキャンモニタ	¥ 29,800～
15インチ マルチスキャンモニタ	¥ 19,800～
MAC用モニタ 15″	¥ 19,800
KD-1522 (15″ 24K 31K 2モードスキャン)	¥ 14,800
KD-881 (15″ 0.28mm 9801ノーマル 24K)	¥ 7,800
KD-882 (15″ 0.31mm 9801ノーマル 24K)	¥ 7,000
KD-854n (14″ 0.39mm 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
その他9801ノーマルモニタ	¥ 4,800～

プリンタ

インクジェットプリンタ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800～
PR201シリーズ (15″ ドットインパクト方式)	¥ 9,800～
PR101シリーズ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ	¥ 3,800～

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付 1G (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 29,800
外付540M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 23,800
外付340M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIインターフェイス付)	¥ 7,500
内蔵 1G (DOS/V,98 IDE)	¥ 18,500
内蔵540M (DOS/V,98 IDE)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

98汎用(Cバス) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
72P SIMM NP 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
30P SIMM NP 1M ¥1,000 /2M ¥1,800 /4M ¥ 3,200
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 2,800
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル(かなりの旧機種)

SHARP X1/X68K/MZ	¥ 9,800～
富士通 FM7/8/77/R/タウンズ	¥ 9,800～
NEC 8801/8001/6001	¥ 9,800～
各社 MSX/MSX2/MSX2+	¥ 5,800～

その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集!

その他

外付 5インチ FDD(ケーブル付) S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5インチ FDD(ケーブル付) S ¥7,800 / W ¥11,500
外付 SCSI CD-ROM 倍速 ¥9,800 / 4倍速 ¥15,800
2400BPSモデム ¥3,500 / 14400BPSモデム ¥6,500
各種マウス 98用 ¥1,000～/DOS/V用 ¥1,500～
音源ボード(FM サンプラ 86等 98,DOS/V)¥ 5,800～
各社グラフィックアクセラレータボード ¥ 7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥ 5,800～
各社旧型ワープロ ¥ 4,800～
プリンタ / RS232C の切替器 ¥ 1,800～
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等) ¥ 1,800～
EUF-H16M (FA用ハイパーメモリCPU 16M RAM付) ¥ 29,800
CPU : Pentium 75 ¥5800/100 ¥12000/133 ¥14800

今月の 原田店長 これはイケてる!コーナー

LISTにないハイスペックマシンも格安にて有り
ただし、店頭にて即売してしまうのでこまめに電話していただくことをおすすめします!!
例) Pentium133 HD:1G CD:*10 カラーノート ¥178,000
例) パフォーマ6260 (新同品) ¥ 85,800等

グラフテック FP-6301R(静電吸着式 XYプロッタ) ¥ 29,800
PC-9801 EX2+KD854+NECマウス特売セット ¥ 15,000

— 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり!—
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい!

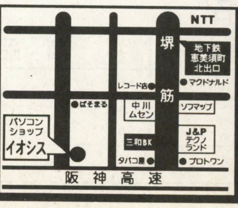
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

銀行での お振込先
三和銀行 恵美須(エビス)支店 普 3716132 イオシス

郵便局での お振込先
記号:14150 番号:80849701 イオシス

〒556 大阪市浪速区日本橋 5丁目14-13

TEL 06-631-6695
(11:00～19:00) 毎週木曜定休日
FAX 06-631-6697
24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp



IOSYS
イオシス

中古パソコンの
パイオニア

日本マイコン流通センター

中古通販
発祥の地!!

日本全国どこからでも高価買取り

PC-98
Windows
セガサターン
プレイステーション
etc…

ゲームソフト・パソコン
買い取ります

中古→中古
中古→新品
買換え自由

高価引き取り
期間中!!

受付時間AM11:00〜PM8:00

下記の買取申込書に必要事項をご記入の上
宅配便又は郵便でドシドシお送り下さい。

電話でのお問い合わせは　買取専用　通話料無料 **0120-09-7773**

中古パソコン本体及び周辺機器

夏 サマーセール実施中!!

最新在庫価格情報は…
FAX BOX 03-5390-3555　BOX番号 12680
インターネット http://www.mubit.or.jp/n-mycom

今すぐ　全国どこでも
お電話一本で簡単申込み

受付時間 AM11:00〜PM8:00
通信販売申込専用　通話料無料 **0120-01-7773**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンSHOP

受付時間 AM11:00〜PM8:00

総合受付 **03-3463-4455**

《買取・下取申込書》　日本マイコン流通センター 御中

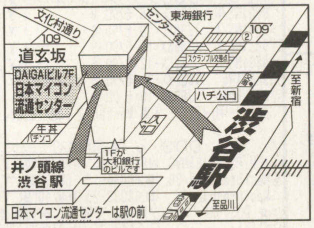
下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。　年　月　日

フリガナ		電話番号
氏名	印	(　　)　−
住所	〒	
生年月日	昭和・平成　年　月　日生(　才)	※18才未満の方は保護者の方の
署名、捺印が必要になります。	保護者氏名	印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み用紙に必要事項をご記入の上商品と共にお送り下さい。　★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

(ベーマガ　8月号)



●お振込先
〔第一勧業銀行渋谷支店 ㊂2870068〕　郵便振込口座00160-0-168261
★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 **03-3463-4454**

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど24時間FAX受付
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

1987年パソコン界に衝撃をもたらしたあのソーサリアンが、
基本システムそのままに完全NEWシナリオで復活!!

SORCERIAN forever

剣と魔法の世界ソーサリアンに
今、新たなる扉が開かれる。

独特のメイキングシステム

4種族、性別、年齢、職業(60種)の選択に、時間経過と生死の概念をも取り入れたキャラクターメイキング。7星を掛け合わせて作る120種類の魔法の威力や、冒険で手に入れた5種のハーブを調合して造る31種の薬の効果など、全てに創造者であるプレイヤーの手腕が試される。ソーサリアンは、ただシナリオをクリアするだけが目的のRPGではありません。

キャラクターの成長と世代交代

冒険で経験値を稼ぎ、町で修行して能力UPを計る。どのようなキャラクターに育てるかはプレイヤーの自由。寿命が尽きても強力な魔法が宿ったアイテムは次世代のキャラに引き継がれていきます。何世代にもわたり受け継がれていく冒険者の魂。これもソーサリアンの魅力の一つです。

冒険者を待ち受ける試練

パーティの組み合わせを考えて冒険に出発。様々な罠を回避し、モンスターを倒し、隠されたアイテムを探しながら謎を解いていきます。さらに全てのシナリオをクリアしても冒険は終わりません。エンディングを見るための最後の試練が歴戦の冒険者達を待ち受けています。

最新マウスオペレーション採用

キャラクターの移動はポイント誘導式で、二段ジャンプも楽々。メニューウインドゥも一発オープンで面倒な操作は一切不要。ユーザーフレンドリィな快適プレイはファルコムの十八番です。キーボードやジョイスティックにも対応しています。

迫力のサウンドとグラフィック

BGMはMIDIとCD-DA音源で迫力倍増。さらに効果音はダイレクトサウンドでクリア再生! グラフィックもすべて256色に描き起こし、魔法も120種類全て違うビジュアル効果で派手に炸裂します。

Windows95専用 CD-ROM

ソーサリアン・フォーエバー(プレミアム版) 好評発売中 特別価格9,800円

プレミアム版のみの豪華3大特典!!(限定発売ですのでお早めにお求めください)

ソーサリアン アート&グラフィックス

ソーサリアン懐かしイラスト、安藤賢司氏最新フィギュア、ソーサリアンフォーエバー新作イラスト、シリーズパッケージ、ソーサリアン音楽CDジャケット他、ビジュアルヒストリーとでもいうべき充実のグラフィックデータ集。

ソーサリアン ミュージック グラフィティ

ゲームミュージックのパイオニアとして現在も絶大な支持を得ている膨大なソーサリアンミュージックから、ジョセフィーヌ(歌:森口博子)オールビコーズオブユー(歌:チャリート)、他、スタンダードナンバー一挙収録。

●オープニング/町「ペンタウァ」/消えた王様の杖・ダンジョン/生還/星空のララバイ/塔/封印～ブラディ・リバー/ブルー・ドラゴン/天の神々たち・村/Josephine/洞窟I/メデューサの首・森/キング・ドラゴン/ALL BECAUSE OF YOU

ソーサリアン ハンドブック (Book100P)

七星と神々、薬草と薬、魔法120種、五元素と属性、ストーリー、種族、職業、キャラクターメイキング、モンスター、アイテム、ペンタウァの町、キャラクターの死と世代交代など、まさにハンドブックの名にふさわしいファン必携の一冊。

(レギュラー版) 価格7,800円 7月11日発売

■Windows95日本語専用●CPU:Pentium/486DX2 66MHz以上●必要メモリ:12MB以上●HDD空き容量:10MB以上●ディスプレイ:640×480ドット以上256色表示可能●対応音源:Windows95対応のPCM/CD-DA/MIDI(GM規格)音源●CD-ROMドライブ:2倍速以上●マウス、キーボード対応

Windows95専用 好評発売中!!

■ロードモナーク Pro 価格7,800円
さらに難しいマップに挑戦したい、もっと極めたいというモナーカーのためのプロフェッショナル用マップ52面。
■ロードモナーク First 価格2,800円
■ロードモナーク Original 価格6,980円

■新英雄伝説 価格7,800円
もう一度英雄たちの活躍を堪能したい方、また「白き魔女」「朱紅い雫」の原点を体験したい方へ贈る完全移植版。
新英雄伝説プレミアム版は大好評につき製造出荷終了いたしました。
■新英雄伝説MIDIコレクション 価格2,800円

通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いいただく便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入(予約)できます。申し込むときに、商品名、機種CPU、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード(UC.VISA.マスター.JCB)でも購入できます。
申込先:日本ファルコム(株) 通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金(祭日は除く)午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付:24時間 e-mail nihon@falcom.com 受付:24時間

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

TOSHIBA

マルチメディアへ on Demand

高性能パソコン　DVD　テレビ　ハンズフリー電話　ラジオ　CD

INFINIA
インフィニア

MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ
MMX®テクノロジを組み込んだ最新CPU。DVDなどの映像や、通信処理性能が画期的です。

In Touch※4
インタッチにワンタッチ。パソコンを使ったままで、テレビ/FMラジオ/ハンズフリー電話/留守番電話/CDプレーヤ/DVDプレーヤに早変わりします。

33,600bps Faxモデム
インターネットやパソコン通信を快適に行える高速モデムを搭載。映像の通信も、ストレスなくスムーズです。

インターネット
インフィニアの特典として、インターネットが6ヵ月間無料※6（プロバイダ料金/月5時間まで）。設定も簡単です。※6 通信費用が別途必要です。

アプリケーション
楽しく便利に使えるソフトが多数。WORD97/EXCEL97※5はもちろん、通信カラオケやpod、さらにはワープロRupo Writerまで豊富に搭載。

NEW

DVD-ROM※1
マルチメディア時代は大容量時代。片面4.7GBでCD-ROM7枚分の大容量。マルチメディアソフトがあなたをクリエイターにする。（8倍速CD-ROMとして使えます）

DVDプレーヤ※1
インタッチにワンタッチで、DVD。マルチアングルやマルチランゲージ、マルチストーリーなどでDVDソフトは楽しみ方いっぱい。

17型マイクロフィルター™管※3
17型高解像度ディスプレイにマイクロフィルター™管を採用。ワイドな表示画面でも明るく、フォーカスの効いた映像です。

3GB HDD※2
HDDは、3GBの超大容量。これからますますビッグサイズになるアプリケーションにも、余裕で対応します。

3Dデジタルサウンド※3
5W×5Wのステレオ・スピーカとサブウーハーを搭載。音源も3Dデジタルサウンドでサウンドを、パワフル＆クリアに再現。

MMX® intel inside pentium PROCESSOR

パソコンの最新性能を駆使しながら、インタッチにワンタッチで全部できる。無限大という名前の、東芝インフィニア登場。

高性能ホームパソコンInfiniaシリーズ

7230J1モデル（型番:PV1021JB）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（233MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/3GB●DVD-ROM●インタッチ機能/DVD・留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属●WORD97,EXCEL97,Outlook™97プレインストール

7200J2モデル（型番:PV1021JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（200MHz）●WORD95,EXCEL95プレインストール
＊その他は、7230J1モデルと共通仕様。

7200J1モデル（型番:PV1020JA）　オープン価格
●平均12倍速CD-ROM（DVDは非搭載）＊その他は、7200J2モデルと共通仕様。

7160J2モデル（型番:PV1019JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（166MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB)●HDD/2.5GB●平均12倍速CD-ROM●インタッチ機能/留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属

7160J1モデル（型番:PV1018JA）　オープン価格
●CRT/15型※3●FMラジオ、TVはオプション●インタッチはLEDタイプ●インタッチリモコンは付属しておりません
※その他は、7160J2モデルと共通仕様。

Innovative PC from TOSHIBA's Technology

カタログ製品サービス情報
〈FAX〉(03)5608-9959●FAXからダイヤルし、音声ガイダンスに従って操作して下さい。
〈インターネット〉東芝PCホームページ「PC STARS」:インターネットで製品情報、サービス＆サポート情報、アップグレードサービスのご案内などの最新情報がご覧いただけます。（http://www2.toshiba.co.jp/pc/）

この商品に関するお問い合わせは「東芝PCダイヤルへ」
全国共通電話番号　0570-00-3100
日本全国どこからでも商品に関して手軽にお電話でのご質問・お問い合わせにお答えします。
●受付時間　平日 9:00〜18:00　土日 10:00〜17:00　祝祭日、月末最終日を除く

●Intel Insideのロゴ、Pentium®及びMMX®はIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Windows®95の正式名称は、Microsoft®,Windows®95です。●Microsoft,Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
●マイクロフィルター™は(株)東芝の商標です。
●当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業社として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。
●オープン価格の商品は、標準価格を定めておりません。※1 7230J1モデルのみ。※2 7160シリーズは2.5GB HDD。
※3 7160J1モデルのCRT/15型に、マイクロフィルター™管及びサブウーハーは搭載しておりません。
※4 7160J1モデルは、テレビ・FMラジオはオプションです。
※5 7230J1モデルのみ。その他はWORD95、EXCEL95搭載。
●「取扱説明書」は、商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ずお読みください。
株式会社 東芝 ●パソコン事業部〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル

第十六巻第八号通巻一八二号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年七月二十五日印刷 一九九七年八月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価510円 本体486円 雑誌18361-08 T1118361080513

'97

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

8

10社最新23モデル一挙に紹介・スペック比較表付き

夏のホーム・パソコン徹底チェック

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社